





Microsoft

AGE of EMPIRES

THE RISE OF ROME

EXPANSION

AGE of EMPIRES
THE RISE OF ROME
EXPANSION

Содержание

Глава 1: Игра	3
Глава 2: Отряды	6
Глава 3: Технологии	9
Глава 4: Цивилизации	11
Устранение неполадок	15
Техническая поддержка	15
Приложение	16

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру.
Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.

Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

Глава 1
Игра

Новые возможности

В игре **Age of Empires Expansion** вы найдете много нового:

- Четыре новые цивилизации: Карфагенская, Македонская, Пальмирская и Римская. Для получения более подробной информации см. Главу 4.
- Пять новых отрядов: защищенного слона, бедуина, огненную галеру, боевую колесницу и пращника. Для получения более подробной информации см. Главу 2.
- Четыре новые технологии: логистику, мученичество, медицину, и прямоугольный щит. Для получения более подробной информации см. Главу 3.
- Четыре новые кампании.
- Новые возможности построения очередности создания отрядов. Для получения более подробной информации см. Главу 2.
- Новый размер карты: гигантский.
- Новые типы карт: континентальную, средиземноморскую, холмы и каналы.
- Двойной щелчок по отряду позволяет выделить все отряды этого типа на экране.
- Новая функция случайного выбора цивилизации, оставляющая вас в неведении, за какую цивилизацию вы играете, до начала игры.
- Вы можете просматривать настройки игры (тип карты, размер карты и т.д.) во время игры. Для этого необходимо нажать кнопку Меню и выбрать Настройки сценария.
- Когда вы слышите звуковой сигнал (например, сигнал к атаке), вы можете нажать клавишу HOME или среднюю кнопку мыши и сразу оказаться на месте действия. Многократное нажатие кнопки приведет к перемещению по пяти последним моментам игры, в которые вы слышали звуковой сигнал.

Изменения в Expansion

В игре **Age of Empires Expansion** вы найдете следующие изменения (это относится только к expansion, и не относится к версиям игры Age of Empires 1.0, 1.0A, или 1.0B).

- Метательные орудия, катапульты и тяжелые катапульты теперь можно усовершенствовать при помощи баллистики – они получают бонус при стрельбе. Бонус основывается на скорости цели. При стрельбе орудия попадают по всем неподвижным объектам, по части медленно движущихся объектов и промахиваются по быстро движущимся объектам.
- В Персидской цивилизации больше нет крестьянских повинностей.
- На некоторых картах появляются новые элементы рельефа, например, скалы.
- Если в игре у вас есть союзники, вы будете видеть центры их городов.
- Индикатор численности населения и таймер появляются в верхней части экрана при нажатии клавиши F11.
- Горячая клавиша создания воинов с мечом теперь Z.
- Горячая клавиша создания разведчика теперь T.
- Если перед началом игры вы выберете функцию полного технологического дерева, вы не сможете строить огненные галеры.
- В игре по локальной сети теперь можно менять предел численности населения в меню «Настройки игры».
- В игре по локальной сети по умолчанию можно переговариваться только с союзниками.

Примечание: В игре **Age of Empires Expansion** есть раздел **Помощь** для игры **Age of Empires 1.0**. В этот раздел не были добавлены изменения и обновления игры **Age of Empires Expansion**. Полную информацию об игре **Age of Empires Expansion** можно найти в этом руководстве.

Установка, запуск и удаление

Чтобы установить дополнение **Age of Empires Expansion**, сначала вы должны установить игру **Age of Empires.** Вставьте диск в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Нажмите кнопку **Пуск (Start)** и выберите в меню **Выполнить (Run)**.
2. В появившемся окне введите **D:\autorun.exe**, если ваш дисковод обозначается буквой **D** (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите **OK**.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

После завершения процесса установки может потребоваться перезагрузка компьютера. Мы советуем не отменять ее.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Вставьте диск с игрой в устройство для чтения дисков
2. Нажмите кнопку **Пуск (Start)**.
3. Выберите **Программы (Programs) / Новый Диск / Age of Empires. The Rise of Rome.**
4. Щелкните **Запустить игру**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск (Start)**.
2. Выберите **Программы (Programs) / Новый Диск / Age of Empires. The Rise of Rome.**
3. Щелкните **Удалить игру**.

Перед началом игры рекомендуем завершить работу всех запущенных приложений, а также программ работающих в фоновом режиме.

Глава 2

Отряды

В игре **Age of Empires Expansion** вы найдете пять новых отрядов и возможность очередности создания отрядов. Для получения информации о стоимости и других аспектах, см. таблицу **Свойства отрядов** в **Приложении**. Узнать, какие цивилизации могут создавать эти отряды, можно по технологическим деревьям в **Приложении**.

Очередность создания отрядов

Теперь вы можете задать очередность создания отрядов, но вы не можете изменять очередность технологических исследований.

Для добавления отрядов в очередь

- Щелкните здание, а затем выберите отряд, который хотите создать. Например, чтобы создать троих **воинов с топором**, выберите **казармы**, затем трижды нажмите кнопку **Обучить воина с топором**. На кнопке создания отряда отображается количество отрядов в очереди, а стоимость создания отрядов тут же вычитается из ваших ресурсов. Вам нужно убедиться, что у вас достаточно ресурсов, прежде чем создавать отряды.

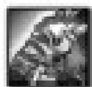
Для удаления отряда из очереди

- Щелкните правой кнопкой мыши по кнопке создания отрядов. Например, для того, чтобы убрать одного воина с топором из очереди, щелкните кнопку **Обучить воина с топором** один раз. Чтобы убрать все отряды из очереди, нажмите кнопку **Стоп.**

Если в здании происходит создание отрядов, вы не можете одновременно начать создавать там другие отряды. Например, если в казармах создаются три воина с топором, вы не можете создавать там другие отряды до тех пор, пока не завершится создание воинов с топором (или же до тех пор пока вы не остановите создание отрядов). Если вы достигнете предела численности населения или у вас окажется недостаточно зданий для размещения всех отрядов, начнет мигать индикатор (F11).

Если враги уничтожат или захватят ваше здание в то время как там создаются отряды, все ресурсы для создания отрядов в очереди будут вам возвращены (за исключением ресурсов отряда, создаваемого в данный момент).

Защищенный слон



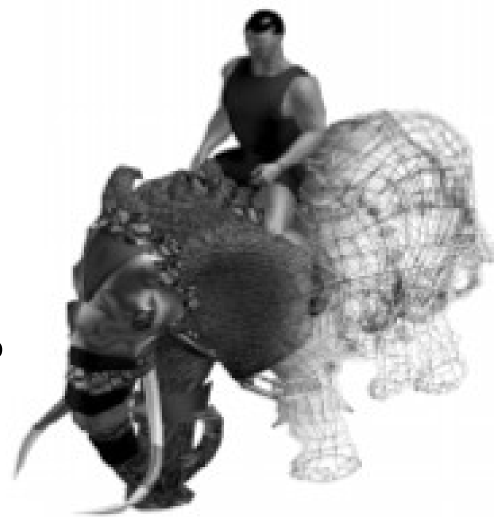
Эпоха: Железный век

Место создания: Конюшня

Условия: Железный щит

Стоимость усовершенствования: 1000 ед. пищи, 1200 ед. золота

Особенности: Эффективен против стен и башен; +1 очко брони против метательных орудий, баллисты и гелеполя; затаптывает вражеские отряды; невозможно увеличить силу атаки.



Защищенный слон представляет собой улчшение боевого слона. Защищенный слон обладает осадным исскуством, большей силой атаки и бронебойными свойствами. Броня, латы и панцирь улучшают его защиту.

Армии, использующие боевых слонов быстро поняли, что раненое животное одинаково опасно как для врагов, так и для них самих. Одним из вариантов решения этой проблемы было покрытие слонов легкой броней, которая защищала их от стрел и копий. Животными, которые защищены от ранений, гораздо легче управлять. Управлять слонами и заставить их атаковать врага было важнейшей задачей. Только ветераны смогут выдержать направленную атаку боевых слонов - все остальные при виде этих животных обращаются в бегство.

Бедуин





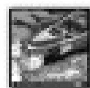
Эпоха: Бронзовый век

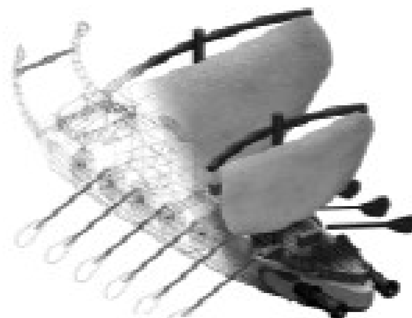
Место создания: Конюшня

Особенности: Бонус атаки против конницы, конных лучников и колесниц.

В пустынных цивилизациях бедуинов используют для сражений с конницей. Бедуины не имеют бонусов в сражениях против пехоты. Дворянство позволяет увеличить количество очков жизни. Орудия труда, обработка металла и металлургия увеличивают силу атаки. Броня, латы и панцирь усиливают защитные свойства брони. На Ближнем Востоке верблюдов стали использовать в бою очень давно, возможно, даже раньше, нежели лошадей. Верблюды особенно хороши для передвижения по пустыне и небольших рейдов. Верблюдов использовали в бою и другие цивилизации, например, Ассирийская. Бедуины сражались мечами и копьями. Как и легкая кавалерия, они могут преследовать побежденные армии. Их также полезно использовать против конницы, так как лошади зачастую пугались запаха верблюдов и отказывались приближаться к ним.

Огненная галера





Эпоха: Железный век

Место создания: Порт

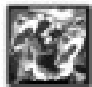
Условие: Боевая галера

Особенности: Лодки в два раза более устойчивы к захвату врагами, нежели другие отряды.

Огненная галера представляет собой судно для ближнего боя, используемое преимущественно для обороны. Галеры лучше трирем в бою один ни один. Галеры можно уничтожать при помощи баллисты, гелеполя, камнеметов, катапульт, тяжелой катапульты, боевых трирем и джаггернаута, так как тяжелая артиллерия может стрелять по галерам горшками с огнем и поджигать их. Силу атаки можно увеличить при помощи алхимии.

Примечание: Если вы выберете функцию полного технологического дерева перед началом игры, вы не сможете строить огненные галеры. Из-за того, что изначально эти суда строились из легко воспламеняющихся материалов (древесины, ткани, пеньки и смолы), их было очень легко уничтожить при помощи огня. Древние мореплаватели изобрели несколько способов уничтожать галеры. Самым простым способом была стрельба по судам горящими стрелами. Следующим по популярности способом была стрельба воспламеняющимися гранатами, – чем-то вроде современного коктейля Молотова – заполненными легко воспламеняющейся жидкостью. Самыми опасными были горящие сосуды, которые враги забрасывали на борт галер при помощи шестов. Сосуд разбивался о палубу галеры и горящая жидкость разливалась по кораблю.

Боевая колесница



Эпоха: Железный век

Место создания: Конюшня



Условие: Дворянство, колесо

Стоимость усовершенствования: 1200 ед. древесины, 800 ед. золота

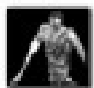
Особенности: Высокая сопротивляемость захвату врагами; удвоенная сила атаки против жрецов. Колесница уничтожает врагов, попадающихся на ее пути.

Боевая колесница является усовершенствованием колесницы. У нее больше очков жизни, больше сила атаки и более прочная броня.

Орудия труда, металлообработка и металлургия увеличивают силу атаки. Броня, латы и панцирь усиливают защиту.

Колесницы уступили место коннице в конце последнего тысячелетия до н.э., но они не совсем вышли из употребления. Некоторые армии продолжали их использовать – они являлись символом престижа. Для того чтобы придать колесницам устрашающий вид, к ним приделывали лезвия таким образм, что при движении колесницы эти лезвия вращались. Если пехотинец сталкивался в бою с колесницей, его могла растоптать лошадь, он мог быть застрелен из лука, заколот всадником или же разрезан лезвиями. Колесницы были страшным оружием против разрозненной армии, обратившейся в бегство. Тем не менее, боевая колесница обладала рядом недостатков. Например, если лошадь получала ранение, колесница становилась неуправляемой. Персы пробовали использовать колесницы в сражении с армией Александра Македонского, но они оказались малоэффективны против аккуратно построенных фаланг.

Пращник



Эпоха: Неолит

Место создания: Казармы



Особенности: +2 очка атаки против лучников; +2 очка брони против метательного оружия, баллисты, гелеполя; усиленная атака против стен и башен.

Пращники – это отряд пехоты, используемый преимущественно для отражения атак лучников и вышек.

Бронзовый щит, железный щит и прямоугольный щит увеличивают защиту. Алхимия увеличивает силу атаки. Камнедобыча и осадное искусство увеличивают силу и дальность атаки.

Примечание: Пращники не получают защиту от развития брони, лат и панциря.

Пращники – это легковооруженные отряды пехоты, которые забрасывали противника камнями. Тяжелые камни могли серьезно ранить или расстроить ряды противника. Камень удерживался петлей на конце пращи и перед броском раскручивался. Затем один из концов пращи отпускался, чтобы бросить камень. Пращники были альтернативой лучникам и копьеметателям. Они могли бросать камни разной массы, в зависимости от расстояния до цели. На римских фресках можно найти изображение пращников, запускающих камни, размером с грейпфрут – скорее всего, на небольшое расстояние. Камни, заточенные особым образом, можно было забрасывать на определенное расстояние с большой точностью. Самым известным пращником древности был Давид, который победил филистимлянского великана Голиафа одним броском камня в голову. Контингент родосских пращников, бывший частью десятитысячной наемнической армии, возвращавшейся домой из Персии, был описан Ксенофонтом в книге «Анабасис».

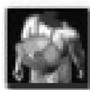


Глава 3

Технологии

В игре **Age of Empires Expansion** вы найдете четыре новые технологии. Для получения подробной информации обо всех технологиях смотрите таблицу **Стоимость и преимущества технологий** в **Приложении**. Для информации о том, какая цивилизация может развивать конкретные технологии, смотрите технологические деревья в **Приложении**.

Логистика

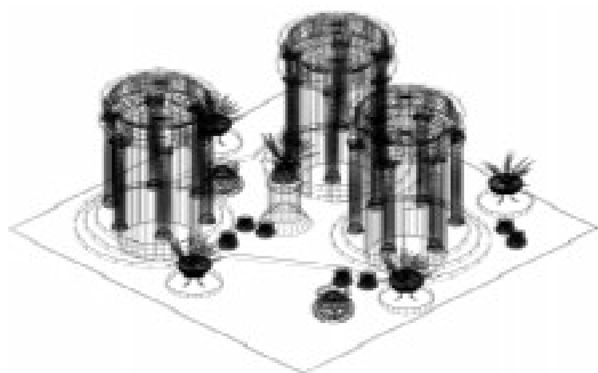


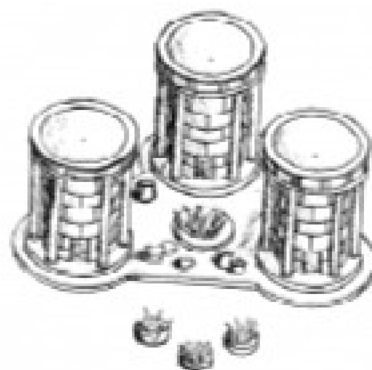
Эпоха: Бронзовый век

Место исследования: Здание павления

Преимущества: Отряды казарм засчитываются только как половина отряда, так что вы получаете возможность значительно увеличить численность населения за счет отрядов в казармах. Например, если предел численности населения – 50, и вы создали 20 обычных отрядов, вы можете создать 60 отрядов в казармах (всего 80 отрядов), не превышая максимума численности населения.

Наука снабжения армий, находящихся на войне, называется логистикой. Ассирийцы были первыми, кто всегда использовал логистику, что позволяло им бесперебойно снабжать армии, находившиеся очень далеко от дома. Армиям была нужна пища, фураж для животных, снаряжение, броня и оружие. В большинстве случаев пищу добывали в той стране, через которую проходила армия. Но если вдруг армия долго осаждала город, ее запасы быстро исчерпывались. Была необходима пиша и фураж, иначе армии приходилось прекращать осаду. Инструментами логистики являлись обозы, вьючные животные, склады и войска, обеспечивавшие безопасность поставок. Великие античные завоеватели хорошо знали логистику.



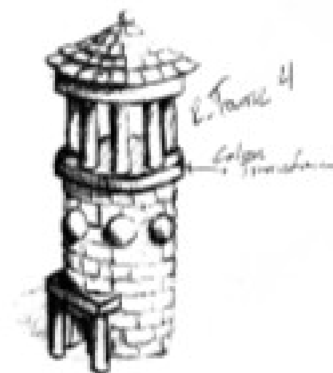


Мученичество



Эпоха: Железный век

Место исследования: Храм



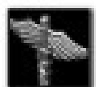
Преимущества: Позволяет мгновенно обращать вражеские отряды путем жертвования жрецом. При помощи этой технологии вы не можете обращать вражеских жрецов.

Для того чтобы обратить вражеский отряд с помощью мученичества

1. Выберите жреца, затем правой кнопкой мыши отметьте вражеский отряд, который хотите обратить.
2. После того, как жрец начнет обращение, нажмите клавишу DELETE. Жрец погибнет, а вражеский отряд мгновенно перейдет на вашу сторону.

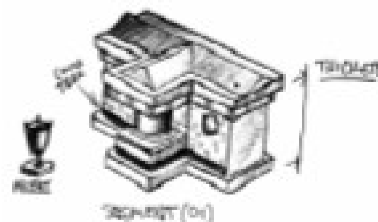
Мучениками назывались глубоко верующие люди, не отказывавшиеся от своей веры даже под страхом смерти. Смерть мученика производила неизгладимое впечатление на всякого, чья вера была не столь крепка. Христианство, например, значительно усилило свои позиции за счет мучеников, которые добровольно предпочитали смерть принятию языческой веры, исповедуемой тогда в Римской империи.

Медицина



Эпоха: Железный век

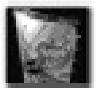
Место исследования: Храм



Преимущества: Усиление исцеляющих способностей жрецов.

Методом проб и ошибок человечество узнало, что определенные растения и травы обладают целебными свойствами. Изобретение письменности сделало возможным записывать эти открытия и передавать их последующим поколениям. Медицина постепенно развивалась и способствовала увеличению продолжительности жизни и улучшению ее качества.

Прямоугольный щит



Эпоха: Железный век

Место исследования: Хранилище

Преимущества: +1 очко брони пехоты против баллисты, гелеполя и метательных орудий.

Римляне использовали выпуклый прямоугольный щит, который давал им огромные преимущества в бою. Размер шита позволял защитить практически все тело. Римляне строились в треугольные формации приблизительно по 100 человек, и их щиты при этом представляли собой сплошную стену, хорошо защищавщую их от обстрела. Они также придумали вариант построения, получивший название черепаха, в котором щиты закрывали воинов с четырех сторон. Это построение было очень полезно при проходе сквозь пробитую стену вражеской крепости.

Глава 4

Цивилизации

В игре Age of Empires Expansion вы найдете четыре новые цивилизации. У каждой цивилизации есть свои преимущества и недостатки, и каждая может исследовать особые технологии и создавать особые отряды. Для получения информации обо всех характеристиках цивилизаций, смотрите таблицу Характеристики цивилизаций в Приложении. Для информации о том, какие отряды и технологии цивилизация может создавать, смотрите технологические деревья в Приложении.

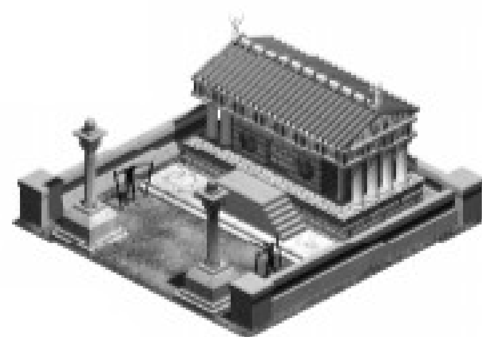
Карфагенская цивилизация

(800 до н.э.- 146 до н.э.)



В начале последнего тысячелетия до нашей эры финикийцы начали основывать колонии на берегах Средиземного моря, чтобы соперничать в торговле с греками. Самой важной финикийской колонией был Карфаген. Он был основан около 800 г. до н.э. на территории современного Туниса в Северной Африке. Несмотря на то, что города Финикии постоянно захватывали враги, Карфаген процветал и разрастался, и вскоре стал одним из самых могущественных городов в Западном Средиземноморье.

Сохраняя приверженность традициям финикийцев, карфагеняне тоже стали великими мореплавателями и колонизаторами. Есть некоторые сведения о том, что им удалось обогнуть африканский континент и даже достичь Америки. Они получали большие доходы от торговли иберийским серебром и британским оловом. Поселения карфагенян простирались по всему побережью Северной Африки, Западной Сицилии, Сардинии, Корсики, Минорки и территории современной Испании (нынешняя Картагена в Испании называлась Картаго Нова или Новый Карфаген), а также по атлантическому побережью Португалии (там было несколько торговых портов и бухт). В V и IV вв. до н.э. карфагеняне вели войны с греками за лидерство в торговле и колонии, особенно в Сицилии. В III в. до н.э. они начали борьбу с укрепляющим свои позиции Римом. Исход пунических войн между Римом и Карфагеном должен был определить, кто будет господствовать в Западном Средиземноморье. Первая война (264-241) велась за Сицилию. Римляне не были первоклассными мореплавателями, и построили свой флот по образцу захваченного ими вражеского корабля. Два их первых флота одержали победу над карфагенянами на море, но вскоре были уничтожены штормом. Третий римский флот окончательно разбил флот карфагенян. Карфагеняне были вынуждены покинуть Сицилию. Они также потеряли Корсику и Сардинию.



Вторая пуническая война (218–201 гг. до н.э.) несколько улучшила положение Карфагена и почти привела к его победе. Военные действия возглавил великий полководец Ганнибал, армия которого прошла через всю территорию современной Испании, современной Франции и Италии через Альпы. Военные действия продолжались 16 лет, и Ганнибал одерживал победу за победой, несмотря на то, что ему не хватало сил захватить Рим и тем самым окончательно разгромить врага. Убедившись, что армию Ганнибала в Италии им не победить, римляне атаковали карфагенян в Испании, а затем в Северной Африке. Ганнибала срочно вызвали из Италии для защиты Карфагена. В решающей битве при Заме римляне нанесли сокрушительное поражение карфагенянам.

Карфаген был вынужден отказаться от своих средиземноморских владений, заплатить огромную контрибуцию сократить флот и стать полуколонией Рима. К 150 г. до н.э. Карфаген был восстановлен и снова стал представлять угрозу. Когда Карфаген атаковал Нумидию, союзника Рима, Рим снова нанес удар по Карфагену. На этот раз город был окончательно уничтожен – его былое могущество больше никогда не было восстановлено. Через город была пропахана символическая борозда, которую засеяли солью. Это означало, что город больше никогда не может быть восстановлен.

Македонская цивилизация

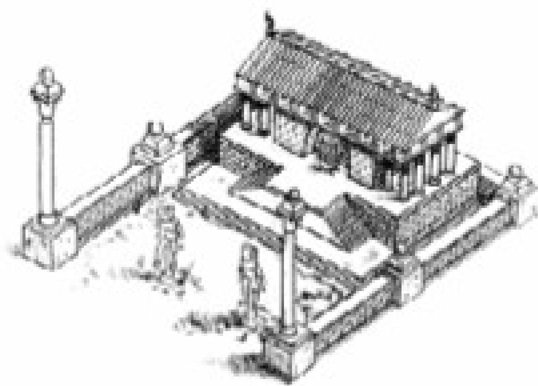
(323 до н.э. - 146 до н.э.)



Македонцами называли себя греки, населявшие южную часть центрального Балканского полуострова. В 338 г. до н.э. царь Филипп II Македонский завоевал греческие полисы на этой территории. Сын Филиппа, Александр, завоевал практически все цивилизации от Египта до Индии и создал новую империю, в которой процветали все виды искусств. После смерти Александра в 323 году до н.э. его империя переживала тяжелые времена из-за того, что высшие чины в армии и члены его семьи боролись за власть. К 301 году н.э. мать, жена, сын и сводный брат Александра были убиты. После битвы при Ипсе в Малой Азии в этом же году империя была разделена на четыре царства – Македонию, Фракию, Египет и Персию. Несмотря на то, что и Египет и Персия претендовали на Сирию, Персия захватила ее в 281 году до н.э. В 277 году до н.э. Антигон Гонат (потомок Антигона, одного из генералов Александра) стал царем Македонии и положил начало династии Антигонидов, которая правила до римского завоевания. Наряду с Сирией и Египтом Македония стала одним из великих царств эллинистического мира. Попытки Македонии расширить свою территорию наткнулись на сопротивление Пирра и конфедерации полисов южной и центральной Греции. (Афины вышли из конфедерации и объявили о своем нейтралитете, но уже никогда не восстановили былое могущество).

В III в. до н.э. Пирр пришел на помощь греческим колониям в южной Италии и Сицилии, сражавшимся с римлянами. Победы Пирра обошлись настолько дорого и имели настолько незначительный эффект (отсюда выражение «Пиррова победа»), что К 275 году до н.э. грекам пришлось оставить эти территории.

Во время второй пунической войны греки активно помогали Ганнибалу в борьбе против римлян. В то же время греки воевали против римлян, которые вторглись в Иллирию (северо-восточное побережье Адриатического моря, территория современных Албании и Хорватии), чтобы положить конец пиратству в Адриатическом море.



К 202 году до н.э. Македонское царство пыталось сохранить контроль над полисами греческого полуострова, которые объединялись друг с другом с целью восстания. Им на помощь пришла небольшая римская армия, и к 196 году до н.э. македонская армия была побеждена.

Македония восстановила силы, и в 172 году до н.э. римляне вновь напали на царство и нанесли македонцам сокрушительное поражение в битве при Пидне в 168 году до н.э.. Антигониды лишились власти. Римляне попытались оставить греческие полисы без своей помощи, но Македонское царство вновь взялось за оружие. В 149 году до н.э. римляне вновь вторглись в Македонию и сделали ее своей провинцией. Терпение римлян в отношении греческих полисов иссякло после восстания в Коринфе в 147 году до н.э.. Римляне осадили и взяли этот город в 146 году до н.э. В качестве примера другим полисам, все жители Коринфа были проданы в рабство, все здания снесены, а все, что представляло ценность, было переправлено в Рим.

Пальмирская цивилизация

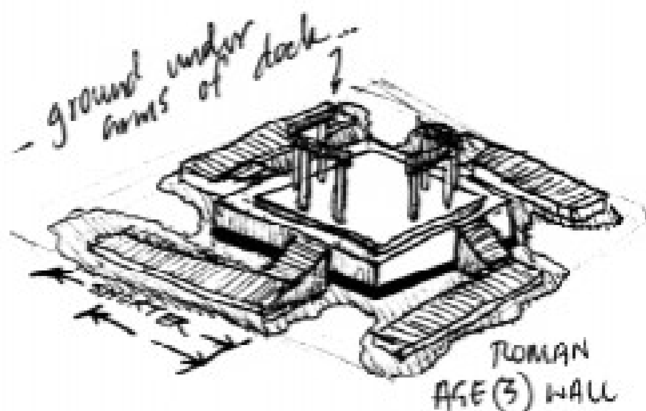
(64 до н.э. - 273 н.э.)



После падения империи Селевкидов (одного из остатков империи Александра Македонского) в 64 году до н.э. на Ближнем Востоке между Римской империей на западе и Парфянским царством на востоке образовалась пустынная территория. Жители города Тадмор, расположенного в одном из оазисов пустыни на торговом пути с востока на запад, создали охранный отряд, обеспечивавший безопасность торгового пути между Дамаском и рекой Евфрат. Они разбогатели на этой торговле, и вскоре город стал известен римлянам под названием Пальмира («место, где растут пальмы»). Около 17 года н.э. Пальмира стала частью римской Сирии, в то же время сохраняя в большой степени свою независимость и армию. В 129 году Пальмира получила статус вольного города, а позднее стала римской колонией.

После того, как персы победили римлян и захватили в плен римского императора Валериана в 260 году, пальмирский правитель стал «августом Востока» - практически, соправителем императора – и получил поддержку Рима. Пальмирская армия победила персов (была захвачена их столица Ктесифон) и отвоевала Месопотамию. После подозрительного убийства августа Востока в 267 году на трон взошла его жена Зенобия и потребовала титула августа для своего малолетнего сына. Римляне с подозрением отнеслись к этим переменам, но армия, которую они отправили в Пальмиру, была побеждена войсками Зенобии, известной своим полководческим талантом. Вскоре пальмирцы заняли Египет и вытеснили готов из Малой Азии. К этому времени пальмирская империя простиралась от Малой Азии до Месопотамии и Египта. Пальмирская армия состояла, в основном, из лучников, конных лучников и конницы.

Римляне не могли равнодушно отнестись к бунту пальмирцев и потере поставок зерна из Египта. Они послали одну армию в Египет, чтобы восстановить там свою власть. Император Аврелий (бывший полководец) возглавил поход второй армии в Сирию и дважды разгромил пальмирцев, при Антиохе и Эмесе. Легкая конница римлян победила катафракты пальмирцев. Пальмира была осаждена и взята. Царица Зенобия пыталась бежать, но была поймана и отправлена в ссылку после того, как ее с позором провезли по всем улицам Рима. После этого Пальмира восстала еще раз – жители напали на римский гарнизон и перебили всех солдат. Римские легионы быстро вернулись в город и разграбили его. Пальмира просуществовала еще много веков, но больше не восстановила былого могущества.



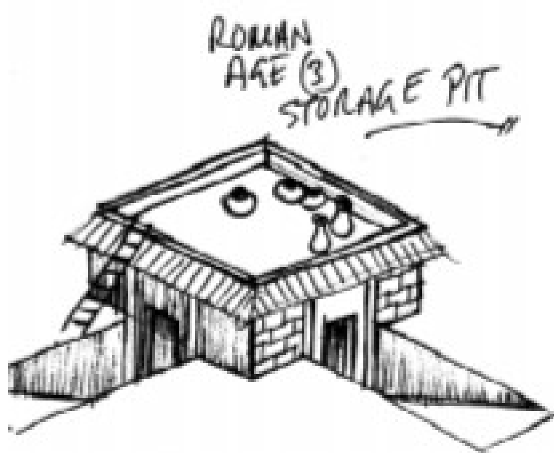
Римская цивилизация

(750 до н.э. - 476 н.э.)



Изначально римляне представляли собой небольшое племя, жившее на территории современной Италии. Именно римляне создали самую большую и дольше всех просуществовавшую империю античности. Они были трудолюбивым народом, выжившим в суровых условиях, в основном, благодаря созданию мощной армии. Римская армия претерпела множество изменений в течение долгих веков своего существования, и, в конце концов, не смогла защитить империю, но, в основном, она намного превосходила по боеспособности все другие армии античного мира. Сила и агрессия римских легионов позволяла империи расти, а мудрое управление – консолидироваться.

Племена, которые стали называться римлянами, мигрировали из северной Европы и поселились к югу от реки Тибр. Они основали свои поселения на семи холмах возле реки. Постепенно эти поселения слились и образовали город Рим. Рим, бывший сначала республикой, а затем империей, начал завоевывать прочные позиции с 400 года до н.э., и постепенно под его контроль перешла вся территория Средиземноморья, Европа к западу от Рейна и к югу от Дуная, Египет, Палестина, Сирия, Малая Азия и современная Англия. Западная Римская империя прекратила свое существование в 476 году н.э., хотя фактически она погибла за много десятилетий до этого. Причиной падения было было вторжение германских племен, живших на территории за Рейном и Дунаем. Историки называют множество причин, предопределивших падение Рима. Одной из них является принятие христианства и чрезмерная сосредоточенность жителей на жизни после смерти, заставившей их забыть обо всех земных делах. Другой причиной явилась растущая неспособность управлять большой империей. Во II веке римляне стали собирать налоги на поддержание огромной армии, что вызвало бунты и беспорядки в провинциях. Рабовладельческая экономика перестала быть эффективной, так как количество рабов заметно снизилось после того, как снизилось количество завоеваний. Империя испытывала трудности с индустриализацией, так как ее экономика сильно зависела от труда рабов. Нередкими были эпидемии чумы, что приводило к падению численности населения и замиранию торговли. Боеспособность армии снизилась, так как граждан, избегавших вступать в ее ряды, приходилось заменять наемниками. Нескончаемая гражданская война за право наследования трона подрывала силы армии и приводила к притоку в ее ряды варваров.



Значение Римской цивилизации было огромно. Благодаря римлянам до современности дошло наследие античной культуры, в особенности греческое искусство и литература. Римляне начали процесс урбанизации Европы. Помимо Рима, они основали Париж, Лондон, Лион, Бордо, Кельн, Толедо и Милан. Современные железные дороги были проложены по колеям древних римских путей. Римляне не имели равных в строительстве и инженерных науках, они первыми стали создавать арки, купола и изобрели бетон. Несколько древнеримских дорог, мостов и акведуков используются до сих пор. Латинский язык повлиял на дальнейшее развитие французского, испанского, итальянского, португальского и румынского языков. Римское право было кодифицировано и усовершенствовано византийцами и является основой права большинства современных европейских государств.

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОК

Перед установкой игры:

• Убедитесь, что другие приложения закрыты.

• Удостоверьтесь, что конфигурация вашего компьютера соответствует минимальным системным требованиям.

• Прочтите всю документацию, прилагаемую к игре.

Если у вас возникли проблемы при запуске игры:

• Установите последние драйверы для звуковой- и видеокарты.

• Переустановите DirectX.

• Установите все патчи к игре (если таковые имеются).

• Убедитесь, что вы удалили все ненужные значки с панели задач Windows (область, где отображается время), т. к. они тормозят работу системы.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе “Пользователям”.

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

Для создания файла диагностики надо:

1. Запустить ярлык “Диагностика DirectX”, который вы можете найти в программной группе “Техническая поддержка”.

2. В открывшемся окне перейти на закладку “Экран” (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.

3. Перейти на закладку “Звук” (Sound) и провести тест DirectSound.

4. Нажать кнопку “Сохранить все сведения...” (Save All Information...) и указать место

на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык “Сведения о системе”, который вы можете найти в программной группе “Техническая поддержка”.
2. В появившемся окне выбрать “Файл” (File) / “Экспорт” (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) - он может быть довольно большим.

Microsoft® Age of Empires®: The Rise of Rome. © Microsoft Corporation.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 127030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 6, телефон: (495) 786-96-52 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru.

Приложение

Атрибуты цивилизаций

Цивилизация	Атрибуты
Древний Чосон	• +80 к очкам здоровья легиона и мечников. • +2 к радиусу поражения башен. • -30% стоимости жреца.
Ассирийцы	• +40% к дальности и скорости стрельбы. • Крестьяне передвигаются на 30% быстрее.
Вавилоняне	• Стены и башни в два раза прочнее. • +30% к скорости восстановления жрецов. • +30% к добыче камня.
Египтяне	• +20% к добыче золота. • +33% к очкам здоровья обычной и стрелковой колесницы. • +3 к радиусу Жреца.
Греки	• Гоплит, фаланга и центурион передвигаются на 30% быстрее. • Военные корабли передвигаются на 30% быстрее.
Хетты	• Камнемет, катапульта и тяжелая катапульта в два раза прочнее. • +1 к дальности стрельбы. • +4 к дальности стрельбы военных кораблей.
Минойцы	• -30% от стоимости корабля. • +2 к дальности стрельбы мастера лука. • +25% к производительности фермы.
Персы	• +30% к охоте. • -30% от производительности фермы. • Боевой слон и слон с лучником передвигаются на 50% быстрее.
Финикийцы	• -25% от стоимости боевого слона и слона с лучником. • +65% к скорости стрельбы боевой триремы и джаггернаута.
Шань	• -30% от скорости крестьянина. • Стены в два раза прочнее.
Шумеры	• +15 к очкам здоровья крестьянина. • +50% к скорости стрельбы камнемета, катапульты и тяжелой катапульты.
Ямато	• -25% от стоимости конного лучника, разведчика, конницы и катафракта. • Крестьяне передвигаются на 30% быстрее. • +30% к прочности кораблей.
Карфагеняне	• Транспорты быстрее на 30%. • +25% к атаке Огненной галеры. • Отряды относящиеся к Академии и все “слоны” +25% очков жизни.
Македонцы	• Отряды относящиеся к Академии +2 к защите против Пращника, Баллисты, Гелеполя, метательного оружия. • Отряды не имеющие радиуса поражения +2 к видимой зоне. • Инженерная мастерская стоит на 50% дешевле.
Пальмирцы	• Беспроцентная дань. • Золото от торговли удваивается. • Крестьяне стоят на 50% больше, имеют защиту и работают на 20% быстрее. • Бедуины на 25% быстрее.
Римляне	• Здания стоят на 15% дешевле, кроме башен, стен и Чуда Света. • Башни стоят на 50% дешевле. • Мечники атакуют на 33% быстрее.

Стоимость и преимущества технологий

Хранилище	Орудия труда	Неолит	100П	+2 к атаке в ближнем бою.
	Металлообработка	Бронзовый	200П, 1203	+2 к атаке в ближнем бою.
	Металлургия	Железный	300П, 1803	+3 к атаке в ближнем бою. Необходимо улучшение до Катафракта.
	Бронзовый щит	Бронзовый	150П, 1803	+1 к защите пехоты против Пращника, Баллисты, Гелеполя и стрелкового оружия.
	Железный щит	Железный	200П, 3203	То же, что и выше. Необходима для Защищенного слона.
	Прямоугольный щит (новый)	Железный	250П, 4003	+1 к защите пехоты против Пращника, Баллисты, Гелеполя и стрелкового оружия.
	Броня стрелка	Неолит	100П	+2 к защите подразделений стрельбища.
	Латы стрелка	Бронзовый	125П, 503	+2 к защите подразделений стрельбища.
	Панцирь стрелка	Железный	150П, 1003	+2 к защите подразделений стрельбища. Необходима для тяжелого конного лучника.
	Броня всадника	Неолит	125П	+2 к защите подразделений конюшни.
	Латы всадника	Бронзовый	150П, 503	+2 к защите подразделений конюшни.
	Панцирь всадника	Железный	175П, 1003	+2 к защите подразделений конюшни.
	Броня пехотинца	Неолит	75П	+2 к защите подразделений казарм и академии.
	Латы пехотинца	Бронзовый	100П, 503	+2 к защите подразделений казарм и академии.
	Панцирь пехотинца	Железный	125П, 1003	+2 к защите подразделений казарм и академии.
Здание правления	Архитектура	Бронзовый	150П, 175Д	-33% время постройки и +20% очков жизни для зданий и стен.
	Дворянство	Бронзовый	1753, 1203	+15% очков жизни конных подразделений, бедуина, колесницы, боевой колесницы, стрелковой колесницы, конного лучника, тяжелого конного лучника. Необходима для боевой колесницы.
	Письменность	Бронзовый	200П, 753	Союзники исследуют карту совместно.
	Логистика (новая)	Бронзовый	180П, 1003	Подразделения казарм засчитывается как 1/2.
	Аристократия	Железный	175П, 1503	Подразделения академии на 25% быстрее. Необходима для улучшения до центуриона.
	Алхимия	Железный	250П, 2003	+1 к атаке пращника, осадных и стрелковых орудий. +6 к атаке огненной галеры. +2 к атаке баллисты/гелеполя.
	Баллистика	Железный	200П, 503	Увеличивает точность попадания осадных/стрелковых орудий. Необходима для крепостной башни.
	Инженерия	Железный	200П, 100Д	+2 к радиусу поражения осадных орудий. Необходима для джаггернаута.
Рынок	Деревообработка	Неолит	120П, 75Д	+1 к радиусу поражения стрелкового оружия. +2 к рубке деревьев.
	Ремесленничество	Бронзовый	170П, 150Д	+1 к радиусу поражения стрелкового оружия. +2 к рубке деревьев.
	Кустарное мастерство	Железный	240П, 200Д	+1 к радиусу поражения стрелкового оружия. +2 к рубке деревьев. Необходима для гелеполя.
	Камнедобыча	Неолит	100П, 50К	+3 к камнедобыче. +1 к атаке и радиусу поражения пращника.
	Осадное искусство	Железный	190П, 100К	+3 к камнедобыче. Крестьяне могут разрушать стены и башни. Необходима для улучшения до тяжелой катапульты. +1 к атаке и радиусу поражения пращника.
	Золотодобыча	Неолит	120П, 100Д	+3 к золотодобыче.
	Чеканка	Железный	200П, 1003	+25% к золотодобыче. Беспроцентная дань.
	Одомашнивание	Неолит	200П, 50Д	+75 к производительности фермы.
	Плуг	Бронзовый	250П, 75Д	+75 к производительности фермы.
	Ирригация	Железный	300П, 100Д	+75 к производительности фермы.
	Колесо	Бронзовый	175П, 75Д	Крестьяне на 30% быстрее. Необходима для создания колесницы, боевой колесницы и стрелковой колесницы.
Храм	Астрология	Бронзовый	1503	+30% к эффективности обращения.
	Мистицизм	Бронзовый	1203	Очки жизни жреца удваиваются.
	Политеизм	Бронзовый	1203	Жрецы перемещаются на 40% быстрее.
	Фанатизм	Железный	1503	Жрецы восстанавливаются на 50% быстрее.
	Монотеизм	Железный	3503	Жрецы могут обращать вражеских жрецов и здания. (кроме Городского центра и Чуда Света)
	Мифология	Железный	2753	+3 к радиусу обращения жреца.
	Джихад	Железный	1203	Увеличивает атаку, скорость и очки жизни крестьян; уменьшает их производительность.
	Мученичество (новая)	Железный	6003	Возможность жертвовать жрецом для мгновенного обращения вражеского подразделения (кроме жреца)
	Медицина (новая)	Железный	1503	Увеличивает возможность излечения.
Городской центр	Неолит		500П	Возможность исследовать технологии неолита, создавать подразделения и здания неолита.
	Бронзовый век		800П	Возможность исследовать технологии бронзового века, создавать подразделения и здания бронзового века.
	Железный век		1000П, 8003	Возможность исследовать технологии каменного века, создавать подразделения и здания каменного века.

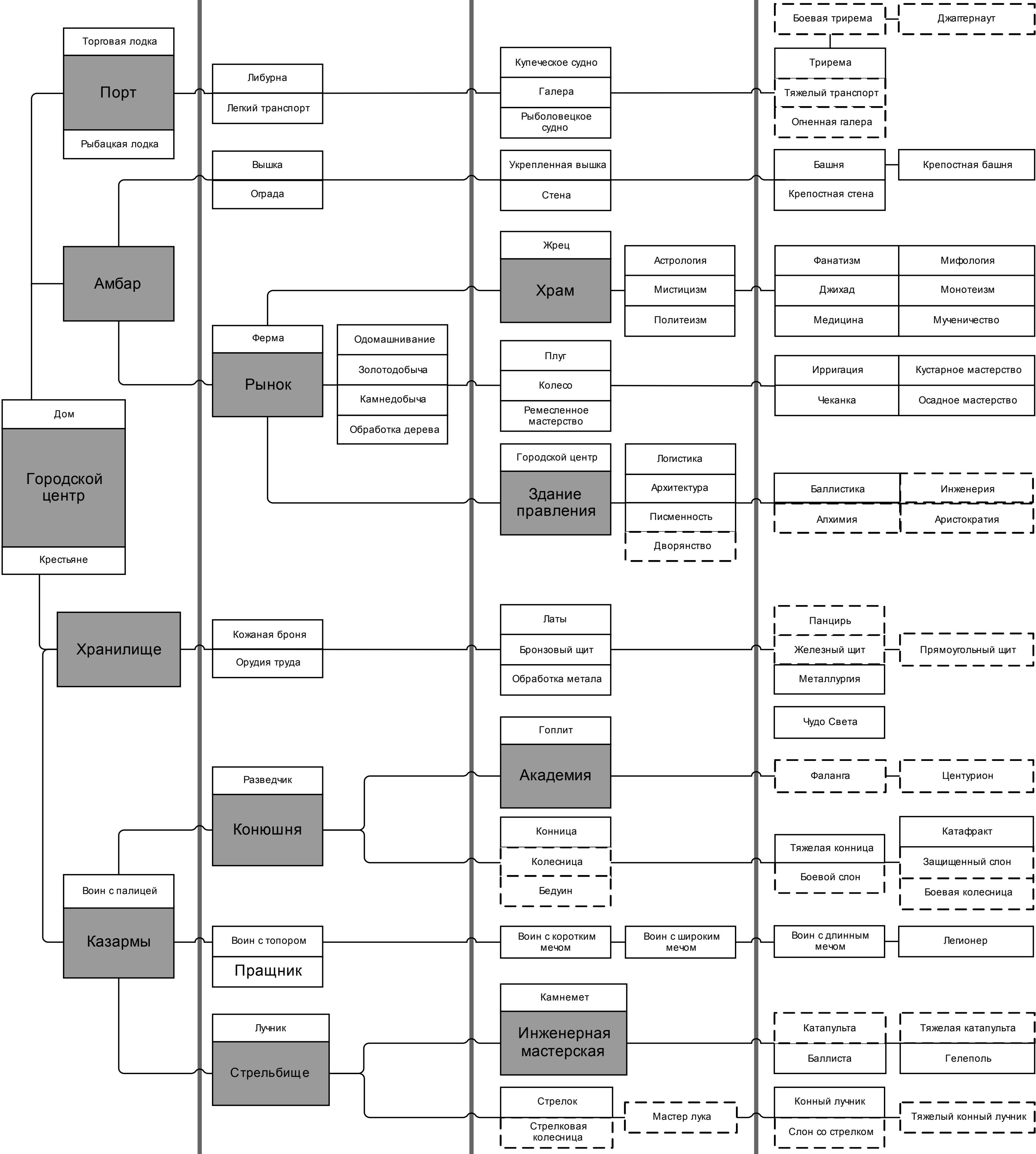
Свойства отрядов

		Стоимость	Очки жизни	Атака	Защита	Радиус	Скорость	Скорость: М=медленно, С=средне, Б=быстро Стоимость: П=пища, Д=древесина, К=камень, З=золото
	Крестьянин	50П	25	3	-	-	С	
	Жрец	125З	25	-	-	10	М	
ПЕХОТА	Воин с палицей	50П	40	3	-	-	С	
	Воин с топором	50П	50	5	-	-	С	
	Пращник (новый)	40П, 10К	25	2	-	4	С	+2 к атаке против лучников, +2 к защите против стрел, Баллисты и Гелеполя; увеличенная атака против стен и башен.
	Воин с коротким мечем	35П, 15З	60	7	1	-	С	
	Воин с широким мечем	35П, 15З	70	9	1	-	С	
	Воин с длинным мечем	35П, 15З	80	11	2	-	С	
	Лигионер	35П, 15З	160	13	2	-	С	
	Гоплит	60П, 40З	120	17	5	-	М	
	Фаланга	60П, 40З	120	20	7	-	М	
	Центурион	60П, 40З	160	30	8	-	М	
СТРЕЛКОВЫЕ ОТРЯДЫ	Лучник	40П, 20Д	35	3	0	5	С	
	Стрелок	40П, 20З	40	4	0	6	С	
	Мастер лука	40П, 20З	45	5	0	7	С	
	Стрелковая колесница	40П, 70Д	70	4	0	7	Б	Высокая сопротивляемость к обращению; утроенная атака против Жрецов.
	Слон со стрелком	180П, 60З	600	5	0	7	М	
	Конный лучник	50П, 70З	60	7	0	7	Б	+2 к защите против стрел, Баллисты и Гелеполя.
	Тяжелый конный лучник	50П, 70З	90	8	0	7	Б	+2 к защите против стрел, Баллисты и Гелеполя.
КОННЫЕ ОТРЯДЫ	Разведчик	100П	60	3	0	-	Б	
	Бедуин (новый)	70П, 60З	125	6	-	-	Б	+8 к атаке против конницы и конных лучников; +4 к атаке против колесниц.
	Колесница	40П, 60Д	100	7	0	-	Б	Высокая сопротивляемость к обращению; удвоенная атака против Жрецов.
	Боевая колесница (новый)	40П, 60Д	120	9	2	-	Б	Тоже что и предыдущий; Может давить отряды.
	Конница	70П, 80З	150	8	0	-	Б	+5 к атаке против отрядов Казарм (кроме Пращника)
	Тяжелая конница	70П, 80З	150	10	1	-	Б	Тоже что и предыдущий; +1 к защите против стрел, Баллисты и Гелеполя.
	Катафракт	70П, 80З	180	12	3	-	Б	Тоже что и предыдущий;
	Боевой слон	170П, 40З	600	15	0	-	М	Может топтать отряды. Атака не может быть усовершенствована.
	Защищенный слон (новый)	170П, 40З	600	18	2	-	М	Тоже что и предыдущий; Увеличенная атака против стен и башен; +1 к защите против стрел, Баллисты, Гелеполя.
ОСАДНЫЕ ОТРЯДЫ	Камнемет	180Д, 80З	75	50	-	10	М	Скорость стрельбы: выстрел в 5 секунд; небольшая зона поражения; минимальный радиус - 2.
	Катапульта	180Д, 80З	75	60	-	12	М	Скорость стрельбы: выстрел в 5 секунд; средняя зона поражения; минимальный радиус - 2.
	Тяжелая катапульта	180Д, 80З	150	60	-	13	М	Скорость стрельбы: выстрел в 5 секунд; большая зона поражения; минимальный радиус - 2.
	Баллиста	100Д, 80З	55	40	-	9	М	Скорость стрельбы: выстрел в 3 секунды; минимальный радиус - 3
	Гелеполь	100Д, 80З	55	40	-	10	М	Скорость стрельбы: выстрел в 1.5 секунд; минимальный радиус - 3.
КОРАБЛИ	Рыбацкая лодка	50Д	45	-	-	-	С	
	Рыболовецкое судно	50Д	75	-	-	-	Б	
	Торговая лодка	100Д	200	-	-	-	Б	
	Купеческое судно	100Д	250	-	-	-	Б	
	Легкий транспорт	150Д	150	-	-	-	С	
	Тяжелый транспорт	150Д	200	-	-	-	Б	
	Либурна	135Д	120	5	-	5	Б	Все корабли/лодки в два раза устойчивее к обращению, по сравнению с
	Галера	135Д	160	8	-	6	Б	другими отрядами.
	Боевая галера (новый)	115Д, 40З	200	24	-	1	Б	+5 урона от Баллисты, Гелеполя. +10 урона от другого метательного оружия
	Трирема	135Д	200	12	-	7	Б	Скорость стрельбы: выстрел в 2 секунды.
	Боевая трирема	135Д, 75З	120	35	-	9	Б	Скорость стрельбы: выстрел в 2 секунд; небольшая зона поражения.
	Джаггернаут	135Д, 75З	200	35	-	10	Б	Скорость стрельбы: выстрел в 2 секунды; средняя зона поражения.
СТРОЕНИЯ	Вышка	150К	100	3	-	5	-	Скорость стрельбы: выстрел в 1.5 секунды.
	Укрепленная вышка	150К	150	4	-	6	-	Скорость стрельбы: выстрел в 1.5 секунды.
	Башня	150К	200	6	-	7	-	Скорость стрельбы: выстрел в 1.5 секунды.
	Крепостная башня	150К	200	20	-	7	-	Скорость стрельбы: выстрел в 3 секунды.

Древний Чосон

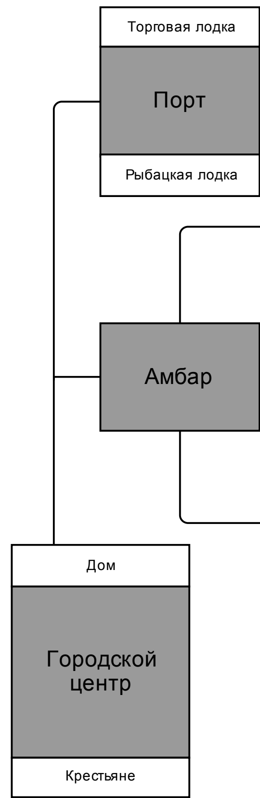
- **Воин с длинным мечом и Легионер+80 очков жизни.**
- **Башни +2 к радиусу поражения.**
- **Жрецы стоят на 30% меньше.**

Каменный век | **Неолит** | **Бронзовый век** | **Железный век**

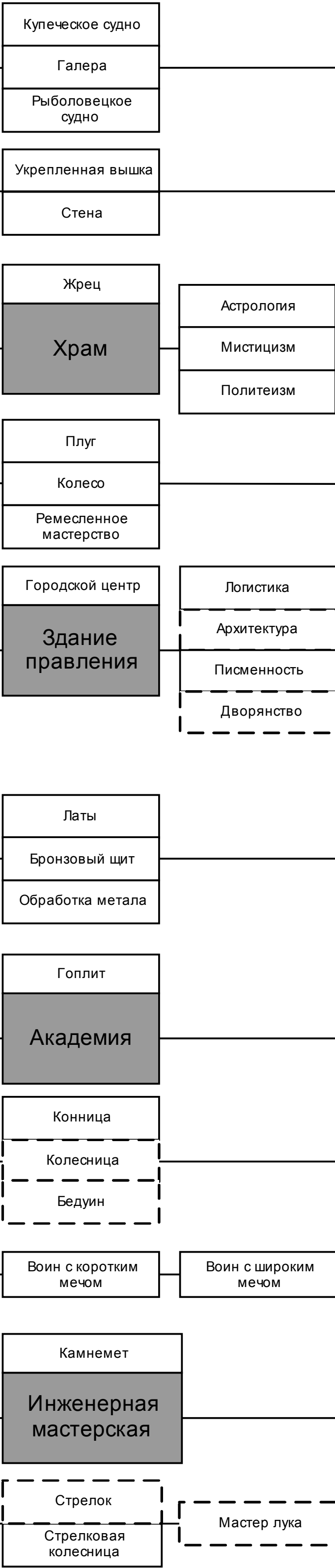


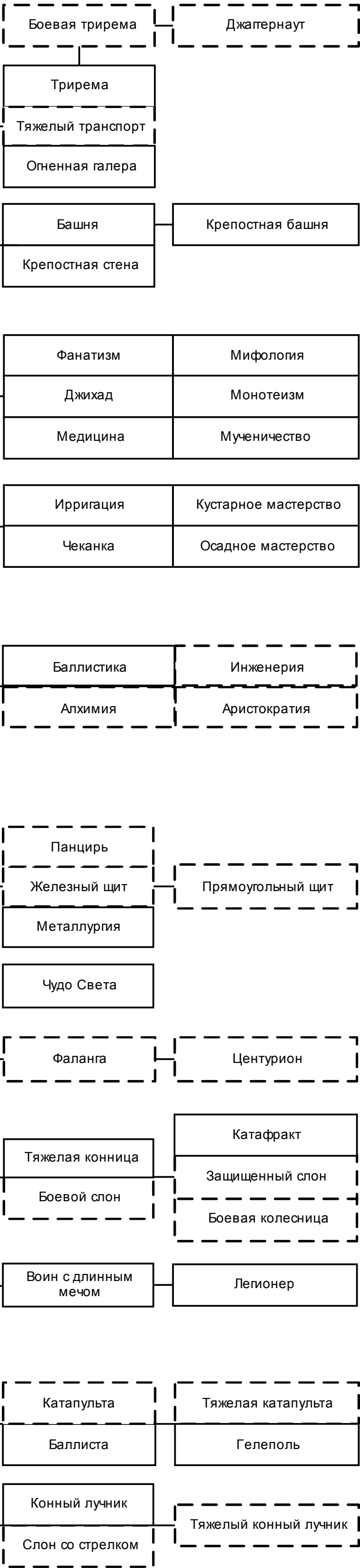
Ассирийцы

- **Отряды относящиеся к Стрельбищу имеют повышенную скорость атаки .**
- **Крестьяне на 30% быстрее.**



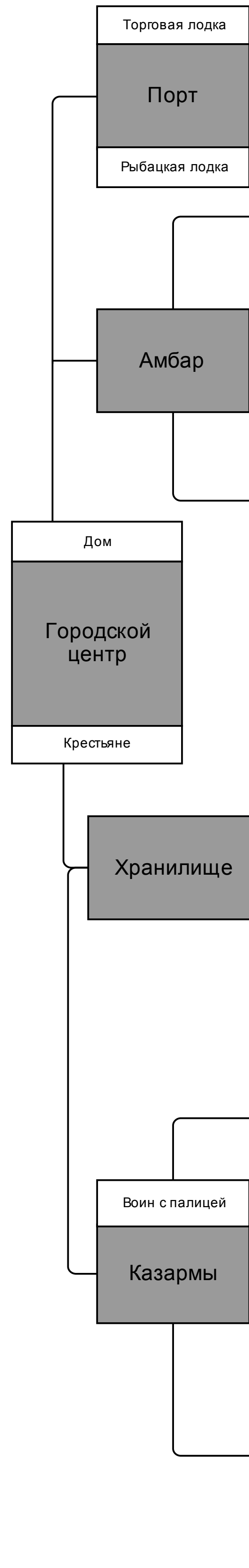


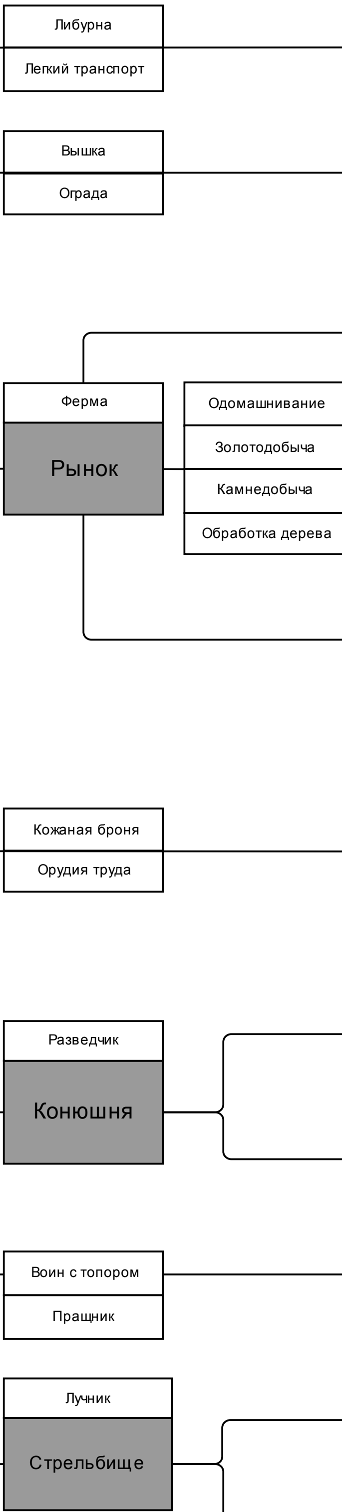


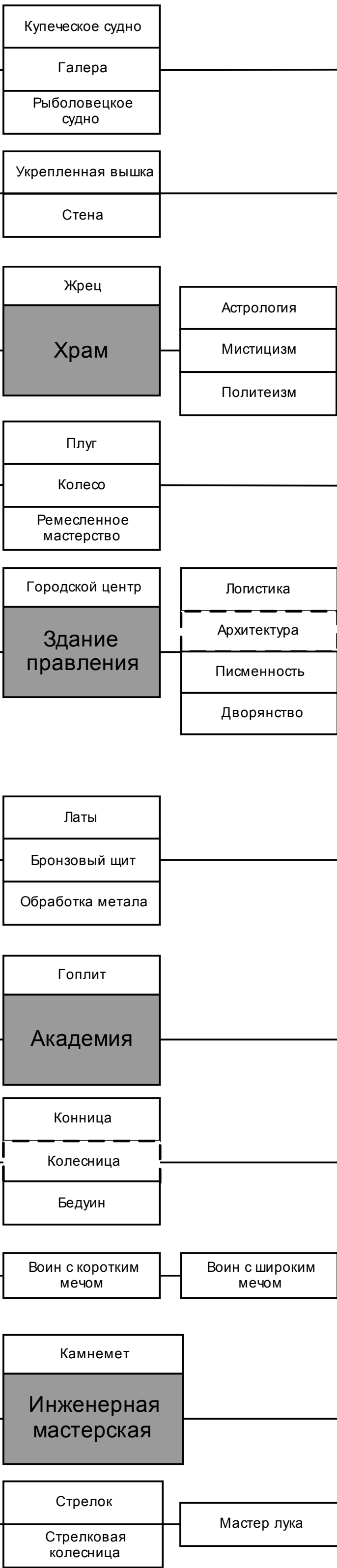


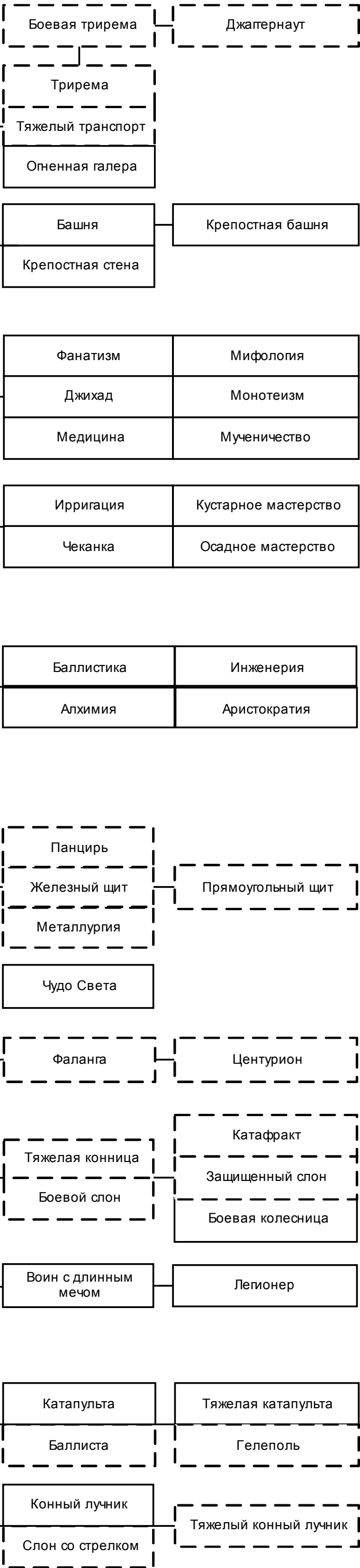
Вавилоняне

- Прочность стен и башен в двое больше.
- Восстановление жреца на 30% быстрее.
- +30% к камнедобыче.





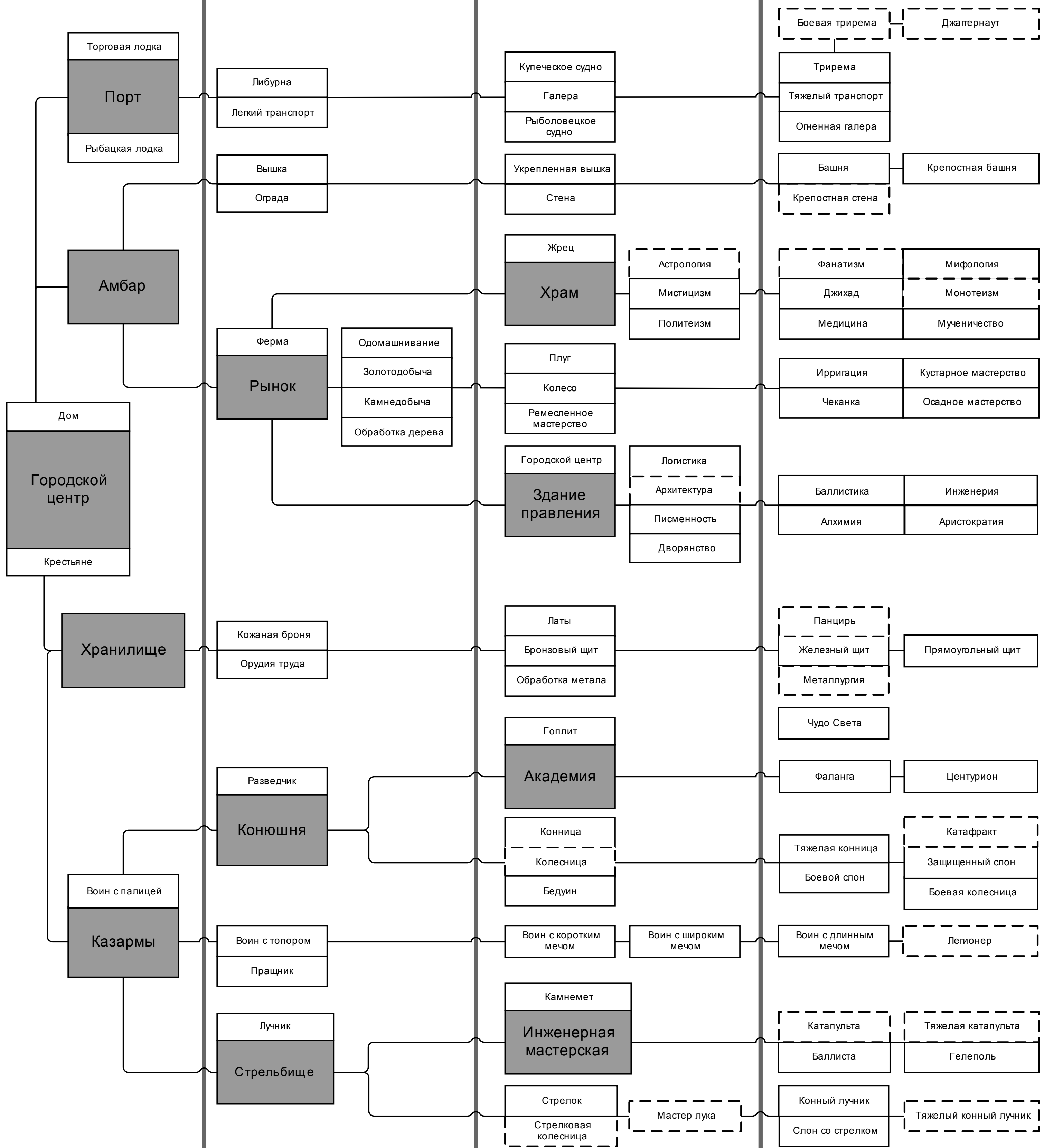




Карфагеняне

- **Транспорты быстрее на 30%.**
- **+25% к атаке Огненной галеры.**
- **Отряды относящиеся к Академии и все "слоны" +25% очков жизни.**

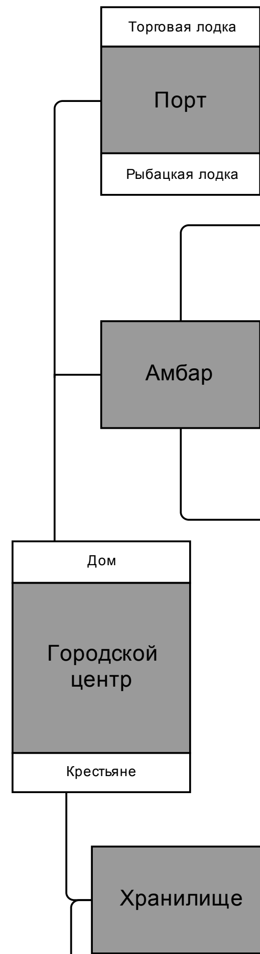
Каменный век | **Неолит** | **Бронзовый век** | **Железный век**

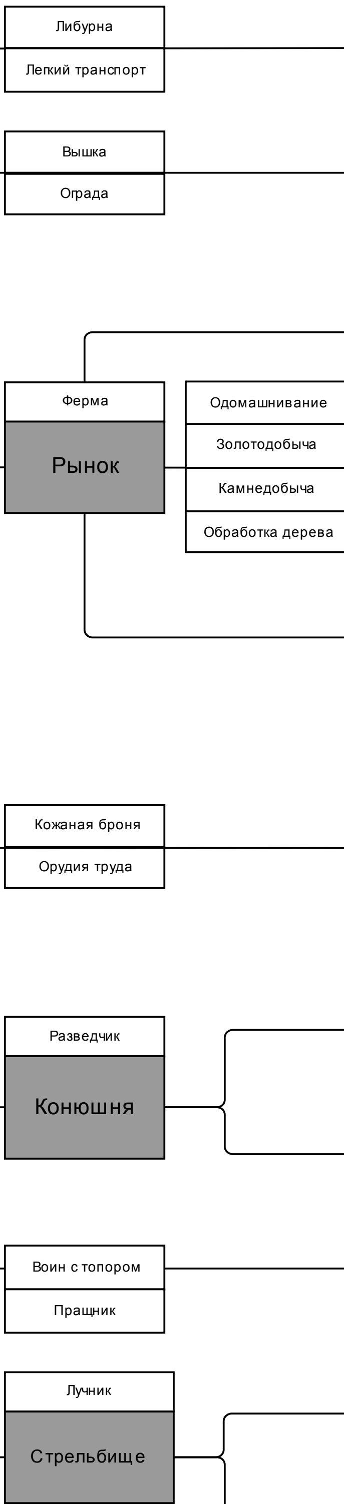


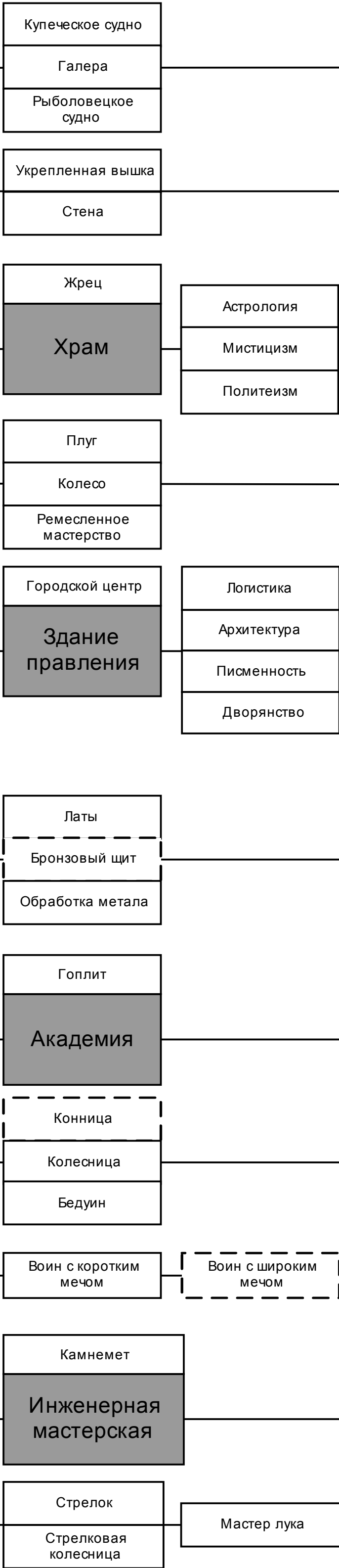
Египтяне

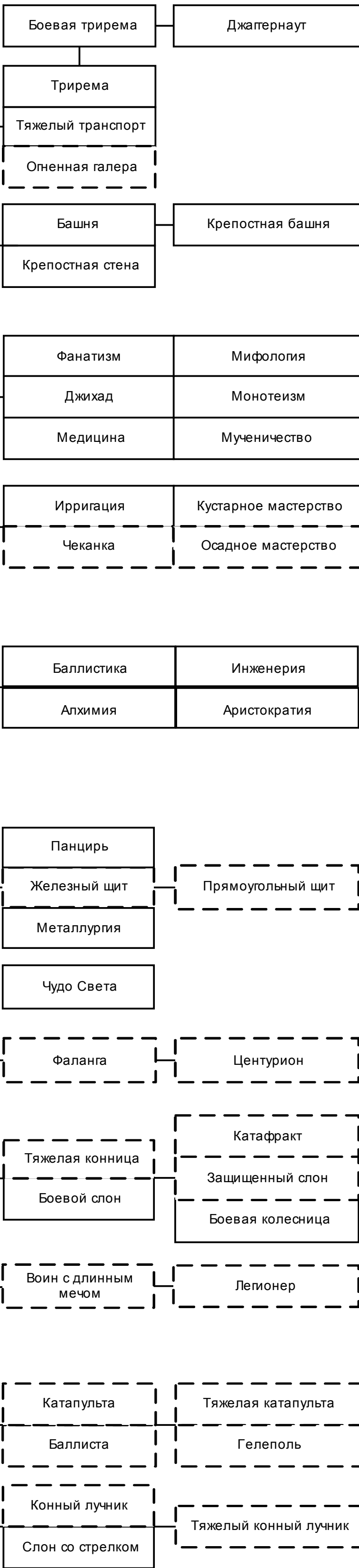
- **+20% к золотодобыче.**
- **Колесница, Боевая колесница и Стрелковая колесница +33% очков жизни.**
- **Жрецы +3 радиус действия.**

Каменный век | Неолит | Бронзовый век | Железный век



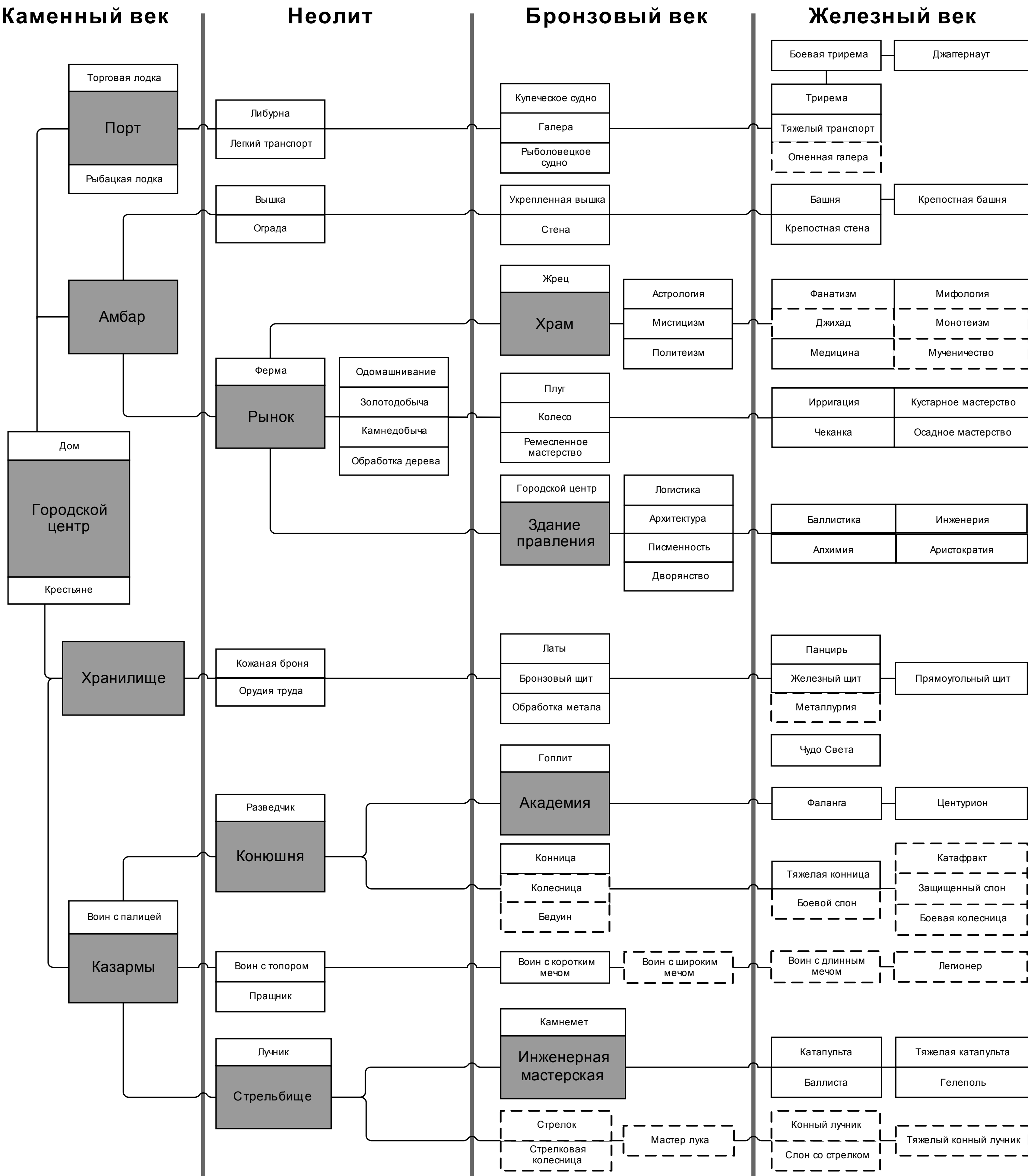






Греки

- **Гоплит, Фаланга и Центурион на 30% быстрее.**
- **Боевые корабли на 30% быстрее.**



Хетты

- **Камнемет, Катапульта, и Тяжелая катапульта в двое больше очков жизни.**
- **Отряды относящиеся к Стрельбищу +1 к атаке.**
- **Боевые корабли +4 к радиусу действия (кроме Огненной галеры)**

Каменный век



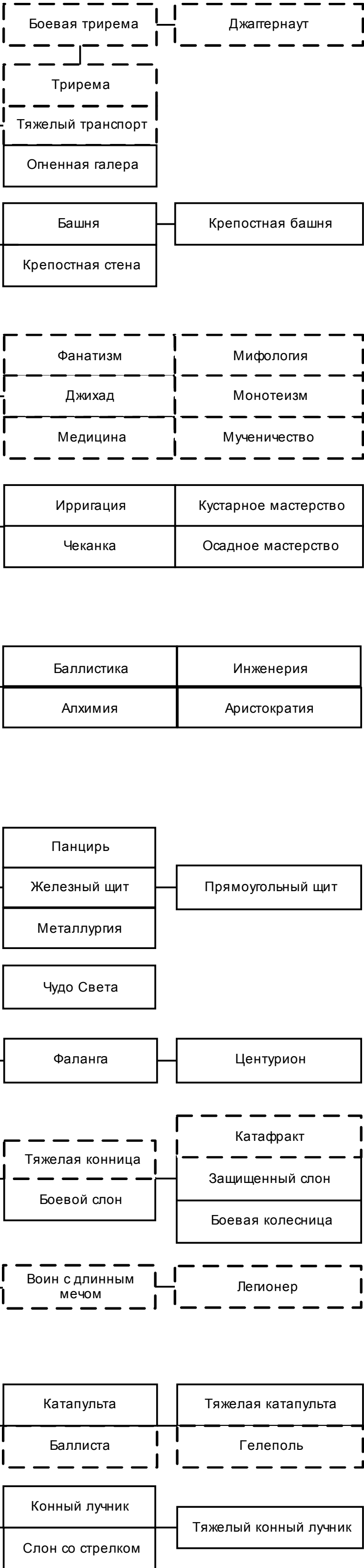
Неолит



Бронзовый век

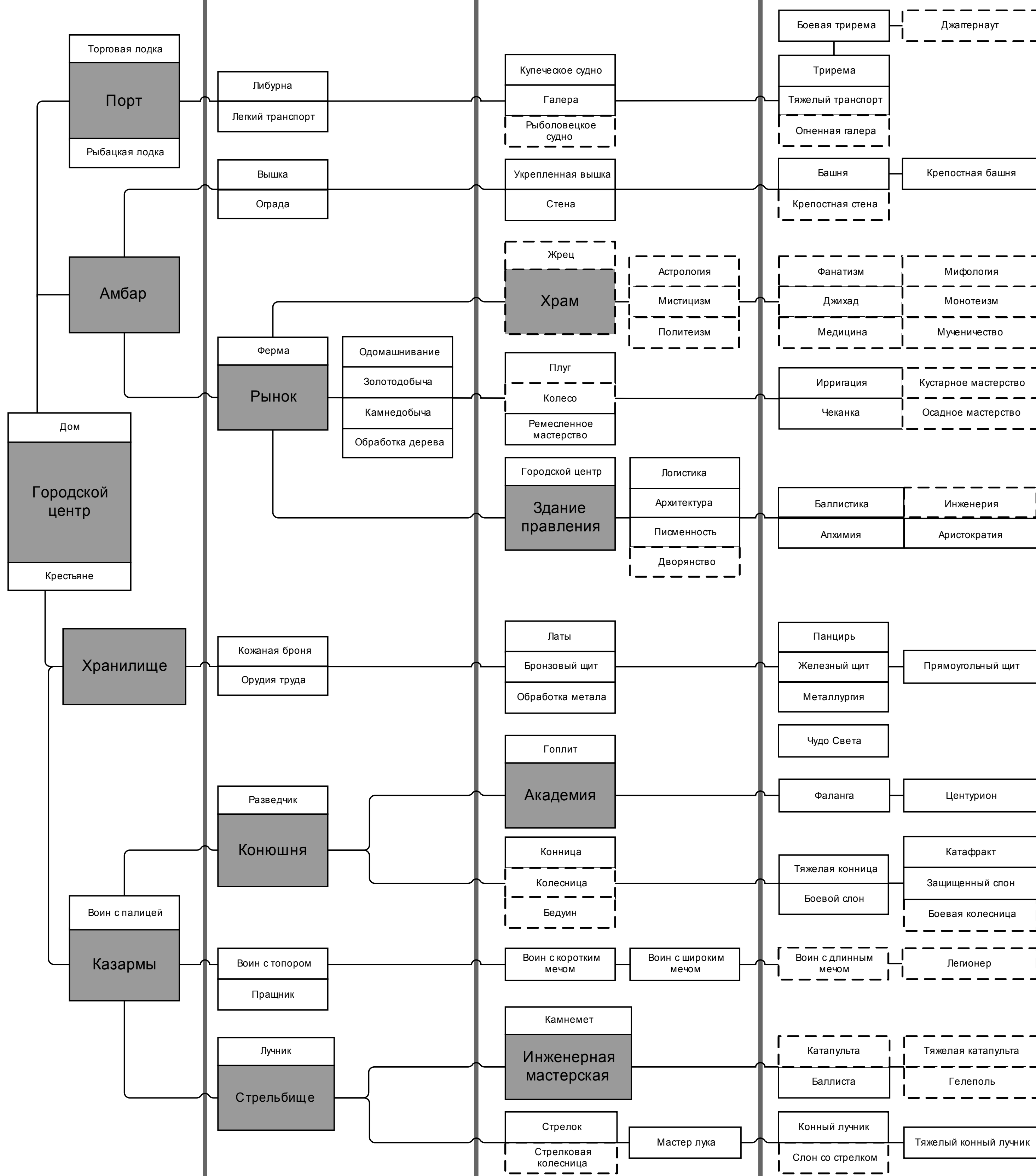


Железный век



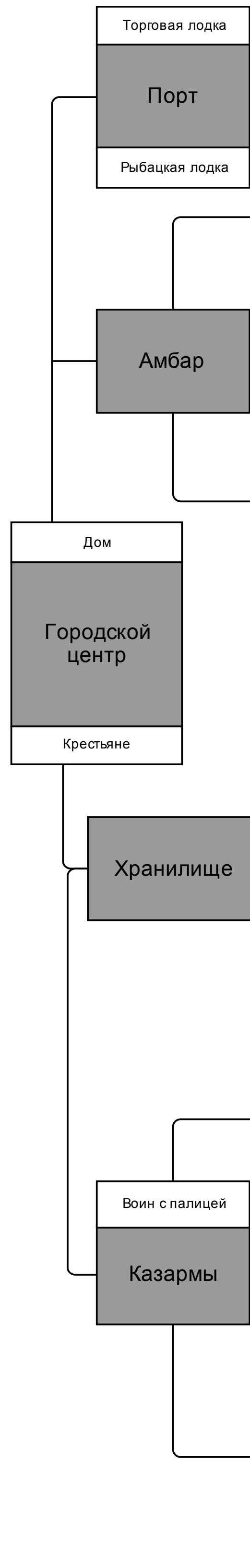
Македонцы

- **Отряды относящиеся к Академии +2 к защите против Пращника, Баллисты, Гелеполя, метательного оружия.**
- **Отряды не имеющие радиуса поражения +2 к видимой зоне.**
- **Инженерная мастерская стоит на 50% дешевле.**
- **Отряды в 4 раза более устойчивы к обращению.**

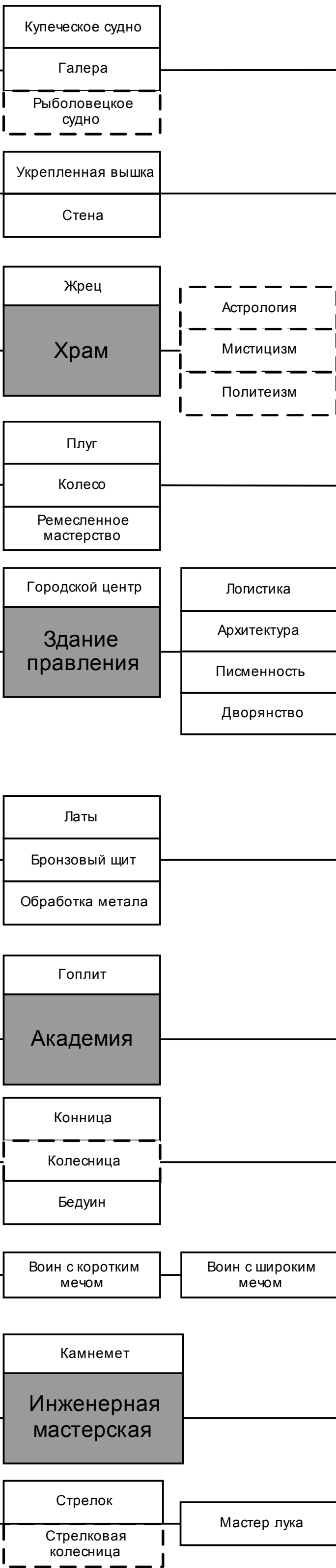


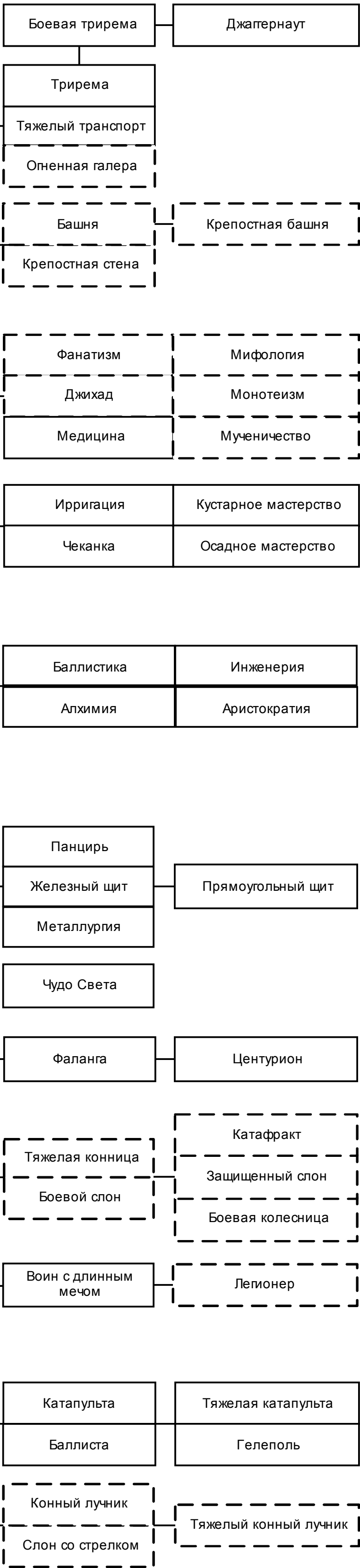
Минойцы

- **Корабли стоят на 30% дешевле.**
- **Мастер лука +2 к радиусу поражения.**
- **Продуктивность фермы +25%.**





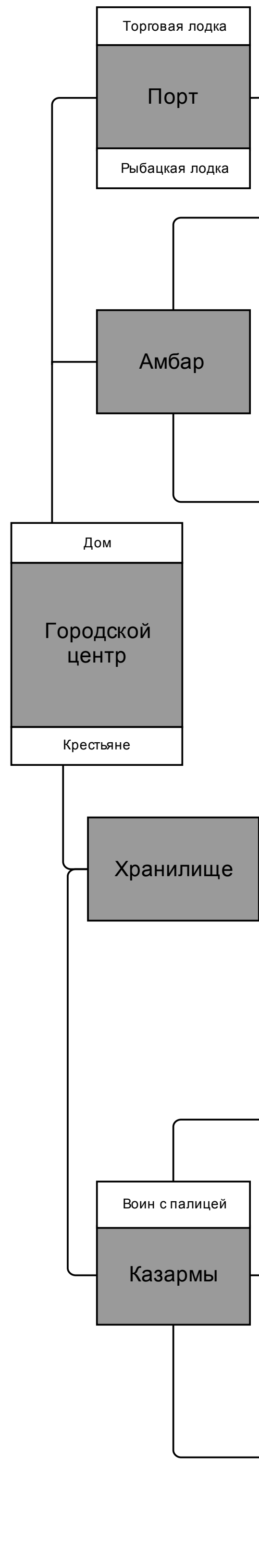




Пальмирцы

- **Беспроцентная дань.**
- **Золото от торговли удваивается .**
- **Крестьяне стоят на 50% больше, имеют защиту и работают на 20% быстрее.**
- **Бедуины на 25% быстрее.**

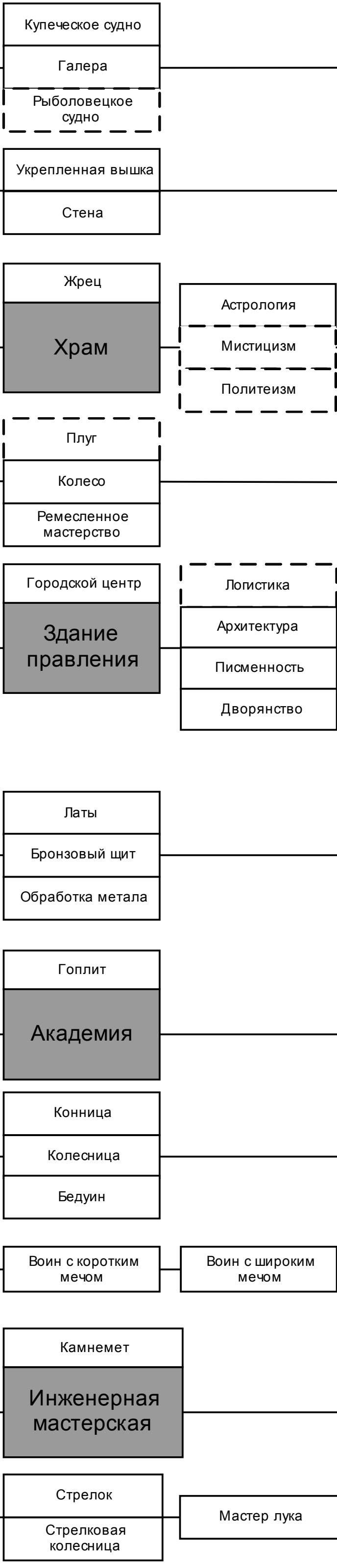
Каменный век



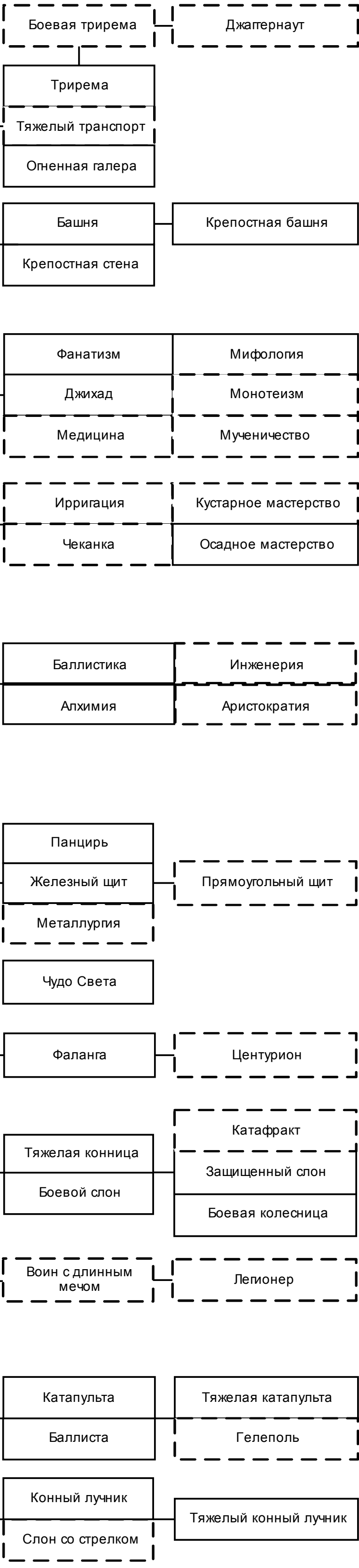
Неолит



Бронзовый век



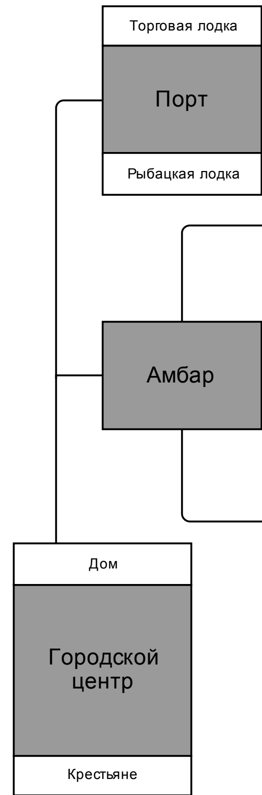
Железный век

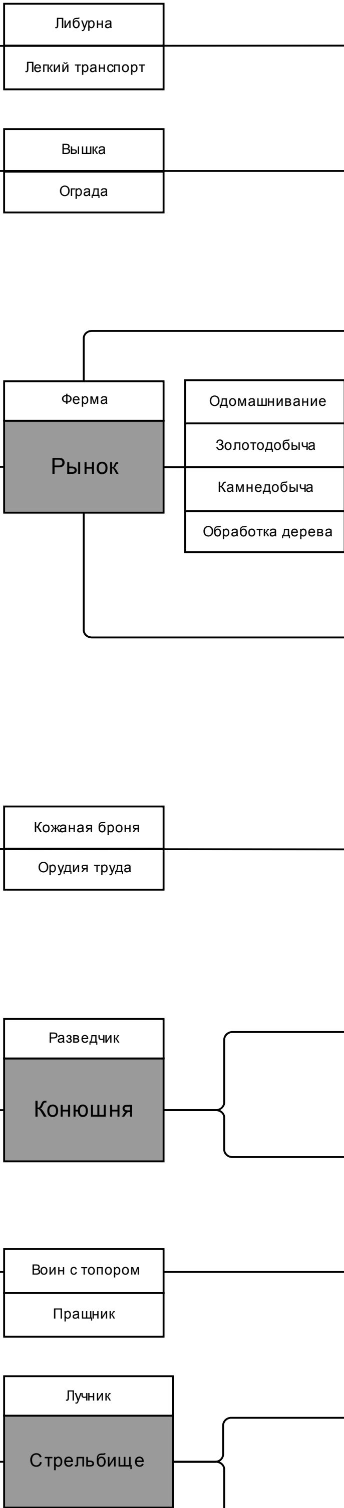


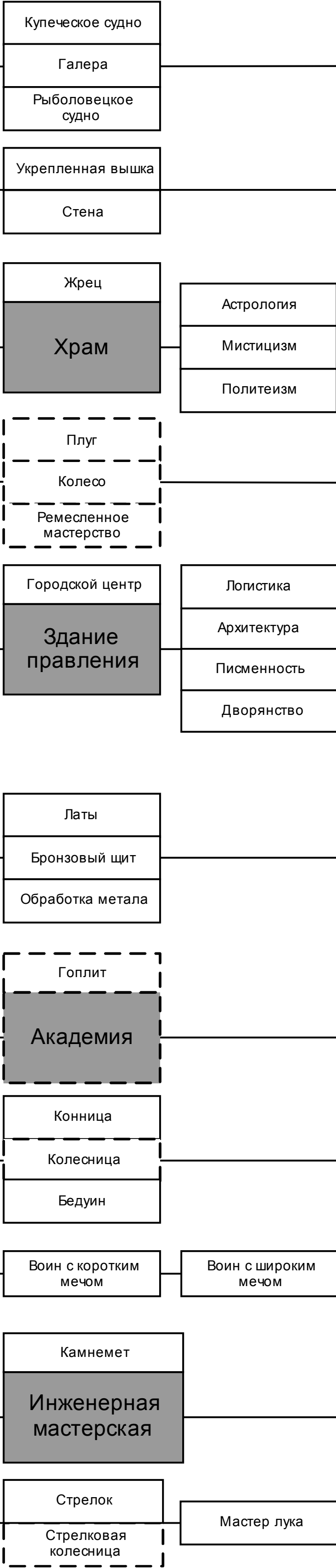
Персы

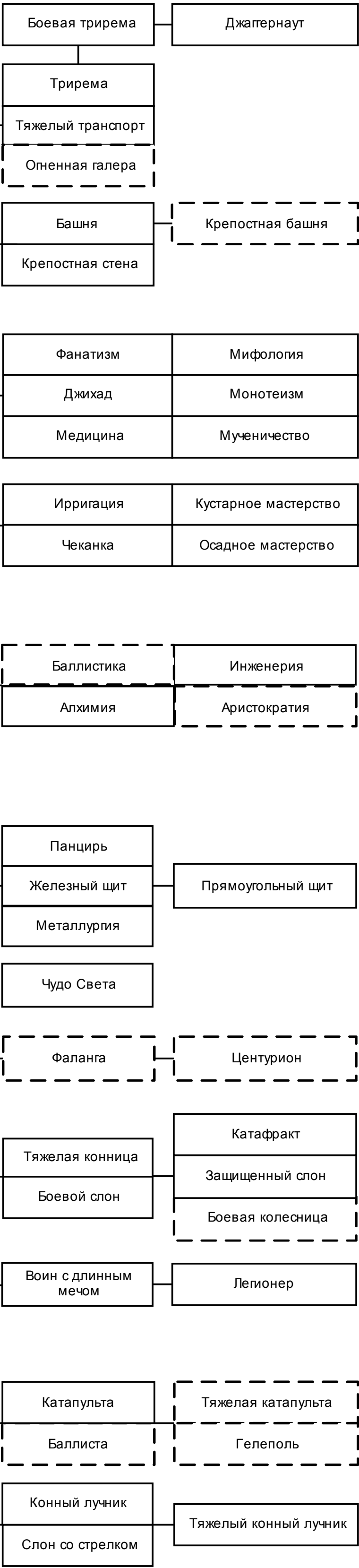
- +30% к охоте.
- Боевой слон, Защищенный слон, и Слон со стрелком на 50% быстрее.
- Трирема +50% к скорости стрельбы.

Каменный век | Неолит | Бронзовый век | Железный век





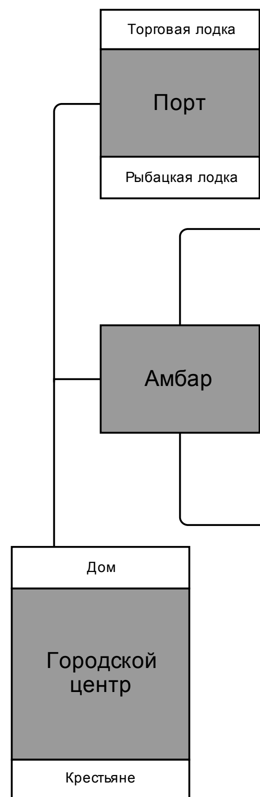




Финикийцы

- **Боевой слон, Защищенный слон, и Слон со стрелком стоят на 25% меньше.**
- **+30% к рубке леса.**
- **Боевая трирема и Джаггернаут +65% к скорости стрельбы.**

Каменный век



Хранилище

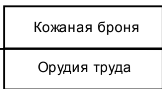
Воин с палицей

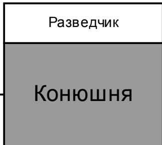
Казармы

Неолит







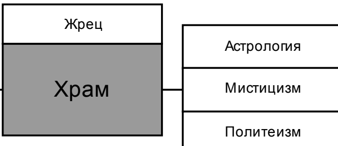




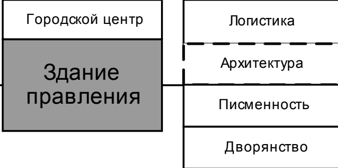


Бронзовый век



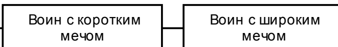


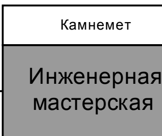


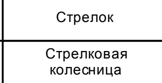






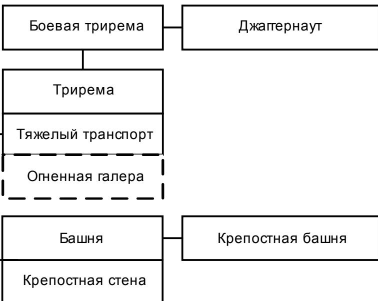




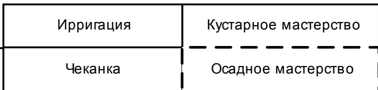


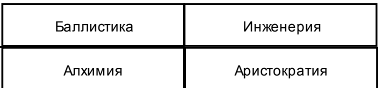


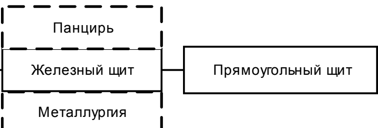
Железный век

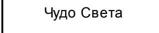




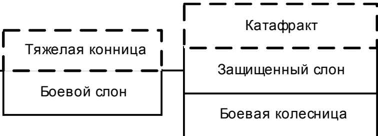


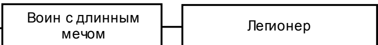


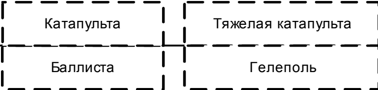


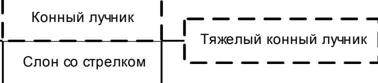






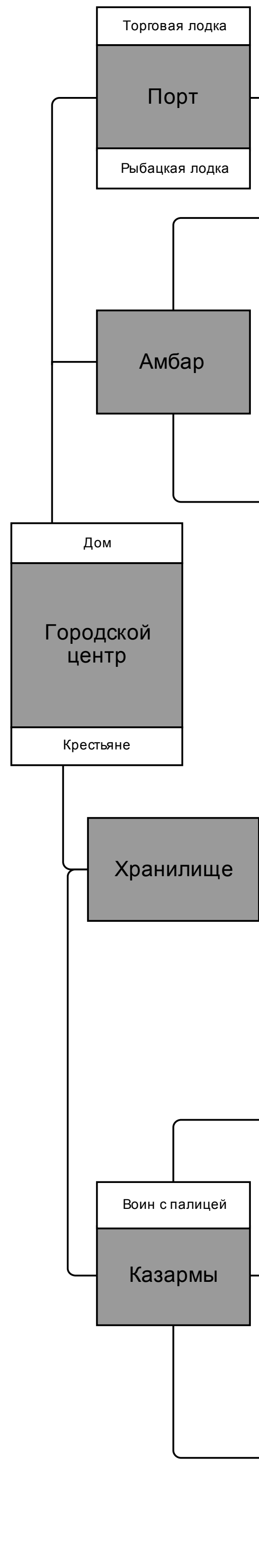






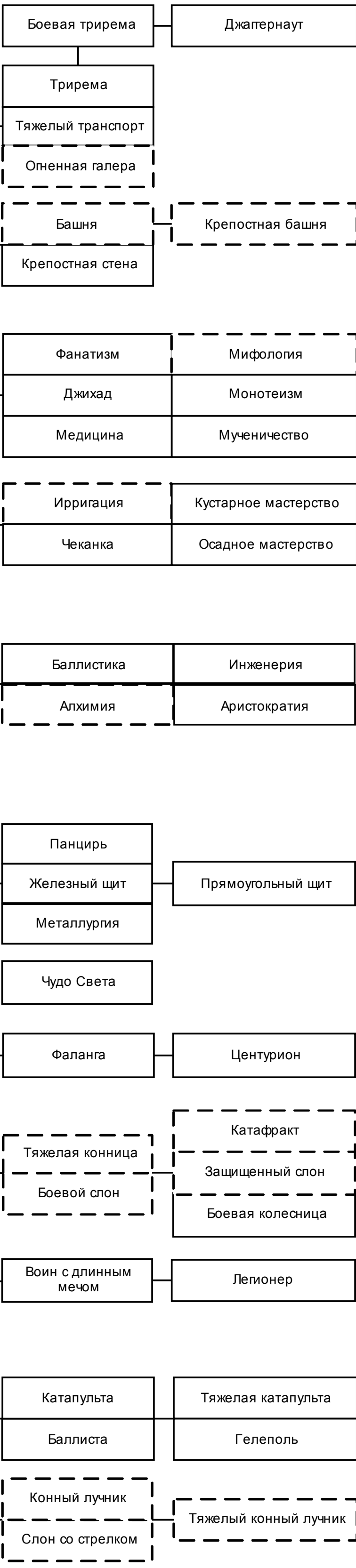
Римляне

- Здания стоят на 15% дешевле, кроме башен, стен и Чуда Света.
- Башни стоят на 50% дешевле.
- Мечники атакуют на 33% быстрее.



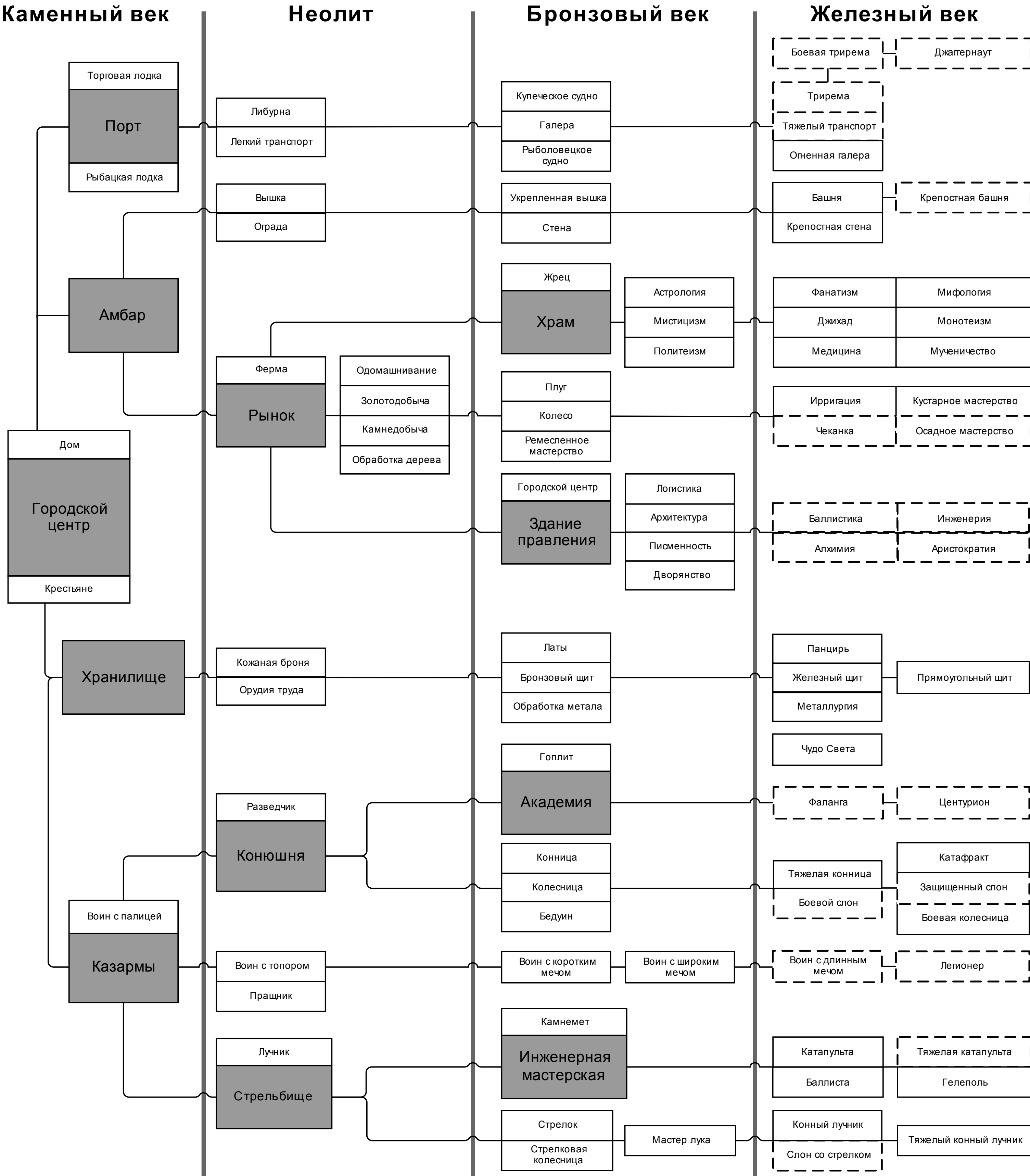






Шан

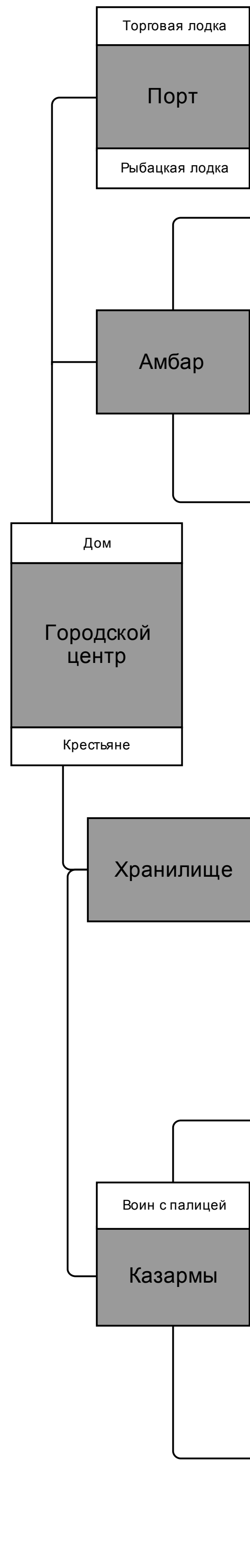
- **Крестьяне стоят на 30% дешевле.**
- **Прочность стен удвоена.**



Шумеры

- **Крестьяне +15 очков жизни.**
- **Камнемет, Катапульта, Тяжелая катапульта +50% к скорости атаки.**
- **Продуктивность фермы удвоена.**

Каменный век



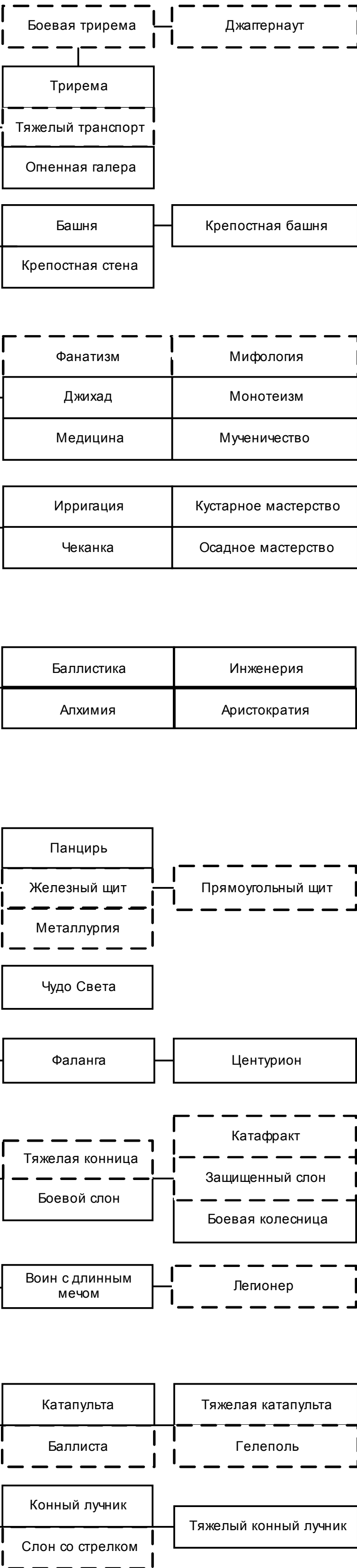
Неолит



Бронзовый век



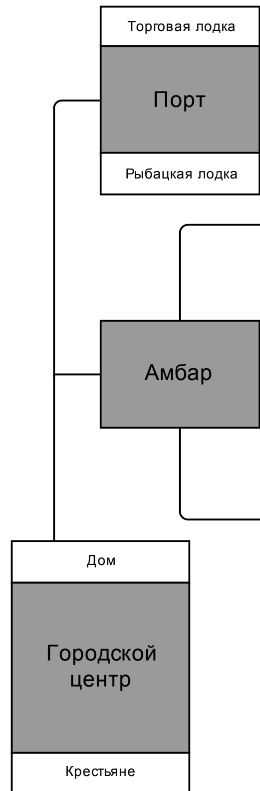
Железный век



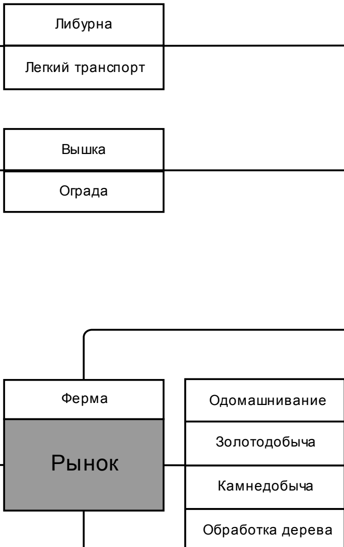
Ямато

- **Крестьяне на 30% быстрее.**
- **Конный лучник, Разведчик, Конница, Тяжелая конница, Катафракт стоят на 25% дешевле.**
- **Корабли +30% очков жизни.**

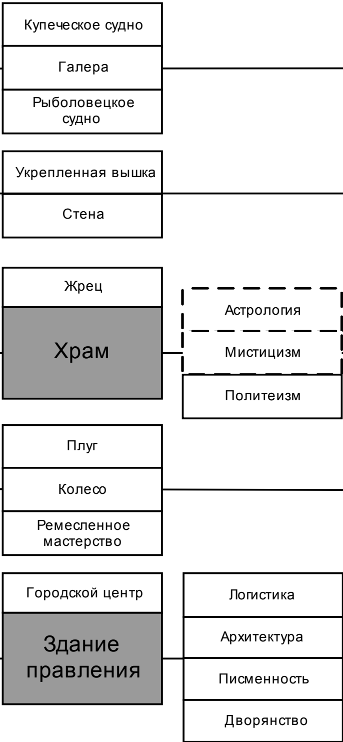
Каменный век



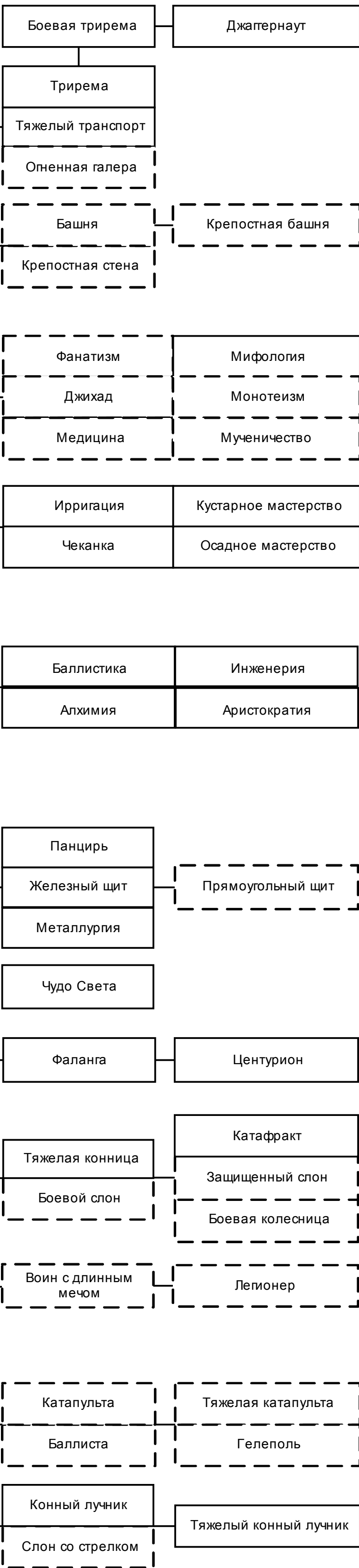
Неолит



Бронзовый век



Железный век



Авторы Age of Empires

ENSEMBLE STUDIOS

Дизайн

Сенди Петерсен

Программирование

Тим "Timotron" Дин

Марк "CommWeasel" Террано

Дейв "Bigdog" Поттинжер

Матт "The Optimizer" Причард

Девид "DaveTGit" Льюис

Художники

Бред "The Crow" Кроу

Скот "Strokin_Ace" Винсент

Тонни "Sir Anthonny" Намунгло

Шон "Lord Soth" Вульф

Звук

Крис "Chris O' Rama" Риппи

Музыка

Дэвид "Ripman" Риппи

Штефан "Big Al" Риппи

Администратор

Нэлли "Nellinator" Шерман

Бизнес

Джон Буг-Скот

Тэд Чепмен

Джон Калхоун

Производство

Тони "Bossman" Гудмен

Сценарии и тестирование

Ян "Fish" Фишер

Джон "McBane" Эвансен

Сенди "Sandyman" Петерсен

Хартер "Harterfaster" Раян

Реклама

Джеки "Rookie" Чепмен

MICROSOFT

Тестирование

Крис "Cornholio" Хаддан

Брайн "Khazim" Беннинк

Джеймс "Hannibal" Эванс

Скот "Vril" Герлач

Марк "Acheron" Томас

Кристофер "Duckman" Лиу II

Шон "Pilgrim" Келлог

Селина "SuperMom" Джовани

Гарольд "Sparky" Райан

Поль "Happypants" Градвухл

Обучение

Йо Тио

Келли Бел

Эми "amochka" Робинсон

Графика и дизайн

Йохан Вильямс

Дженнифер Эппс

Установщик

Рич Эйзенхофер

Лейт Келлог

Крэйг "Doom" Генри

Дуглас Херринг

Координатор

Энди "TribeMaster" Вуд

Техническая поддержка

Стив Кастнер

Дополнительно

Тим "Slasher Z" Знаменасек

Эдвард "Ace" Вентура

Дэвид Хуффорд

Крис "Diceman" ди Цезаре

Стюарт "Yoda" Молднер

Эд "Mr. Freeze" Фрайс

Джеф Кунтс

Локализация

Лоуренс Крземиен

Помощь

Томас Симмонс

Конни Брат